
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年11月22日
62
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
專題報道
PlayStation「自己人」遊戲機展——PlayStation CLUB FESTIVAL
隨書附送・不另收費
電腦遊園地大改革號
每本港幣35元
新GAME速報
PlayStation
《獨臂戰機》
《古惑狼 2》
《生化危機 2》
《ROCKMAN DASH》
《盜墓者 TOMB RAIDER2》
SEGA SATURN
《CULDCEPT》
《車隊營運模擬遊戲》
《櫻大戰蒸氣 RADIO SHOW》
N64
《EXTREME-G》
《SAN FRANCISCO RUSH》
街機
《雷電 FIGHTER II》
重點攻略
《DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS》
《街頭霸王 2nd IMPACT》
《魔法學園 LUNAR》
副刊專欄大加料
精武門・遊戲誌官立小學・
業務機戰隊・遊言戲語
隆重登場
SELENE
© 1997 SQUARE

第 62 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

「自己人」遊戲機展

副刊大革新

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

完全免費 · 隨書附送
電腦遊園地

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

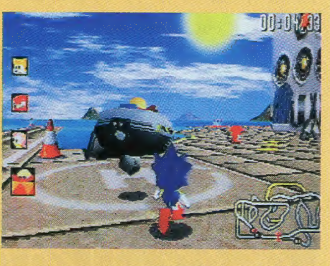


主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、仁魂、莫探員
洗米：米奇

聖誕 SATURN，送禮佳品

SEGA 繼上年年尾買 SATURN 送《X'mas NiGHTS》後，今年又再送出新遊戲以吸引更多玩家買新機。各位只要在 97 年 11 月 25 日至 98 年 1 月 31 日期間購買 SATURN，便可得到 SEGA 送出的新遊戲。今次將會送出 3 款體驗版遊戲，分別為《SONIC R》、《街》及《SHINING FORCE III～SCENARIO 1 王都之巨神》，有買趁手。（阿三杉淳）









SEGA OF AMERICA 北美攪破壞！

北美最大的錄影帶租借公司「BLOCKBUSTER」已經停止了對 SATURN 的支持，從此不再出租 SATURN 的任何物品（包括遊戲及主機）。有評論指出，SATURN 在北美搞出爛攤子一個，責任全於 SEGA OF AMERICA。幾乎全部北美的公司都不再為 SATURN 推出新 GAME，跟 GAMEARTS 談《GRANDIA》的版權問題弄到協商破裂，又不發售新 RAM 卡，使得像《X-MEN VS STREET FIGHTER》、《D & D COLLECTION》等北美最受歡迎的遊戲都無法推出。看來 SEGA OF AMERICA 繼「MEGA DRIVE」一役後，又打算再一次出賣北美的玩家，這樣下去對新機「DURAL」的發展將會構成不少影響。（莫探員）

PlayStation 新機新卡新體驗

上期曾報導推出 PlayStation「SCPH-7000」連「震震」手掣版，SONY 同樣希望更多玩家買機，於是會在即日起至年尾送出任何即期遊戲體驗版，及「好孩子與好大人」VOL.1（中譯！）的雜錦新 GAME 體驗版及各一隻，而 VOL.2 將會在近期推出。亦會推出 3 款分別為紅、綠、白透明記憶卡，限量 40 萬張，11 月 27 日正式公開發售。可惜同樣只限日本獨家，香港行貨冇份。（阿三杉淳）

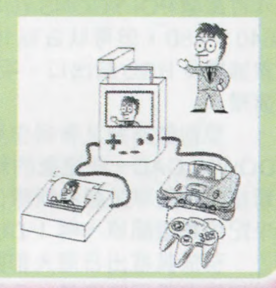


N64、GAMEBOY 功能超想像

任天堂將與日本 RECRUIT 共同開發 N64 聲音辨析系統，即是以聲音去控制遊戲角色的行動。預計明年秋季將配合對應遊戲《POCKET MONSTER 64》推出市面。其實類似技術曾在 N64 推出之前的美國 E3 發表過，只是當時大家未有為意。價格將會在 3000 日圓左右，非常便宜。

而在明年春季，大家更有機會以自己的照片作為 GAME 畫面。皆因 GAMEBOY 將會推出專用數碼攝影機及小型打印機，可隨意用照片加工成為遊戲角色。附有專用盒帶，可保存約三十張照片。亦可與 N64 作聯繫，各項配件價格將暫定為數千日圓而已，密切留意。（阿三杉淳）





FFT 登陸美國

SQUARE 公司公佈預計明年春天，在美國推出《FINAL FANTASY TACTICS》，當然會把文字改為英文，除此之外，暫時未知會否與日本版有所不同，但可能性只有一半，實際情況就留意日後的跟進。

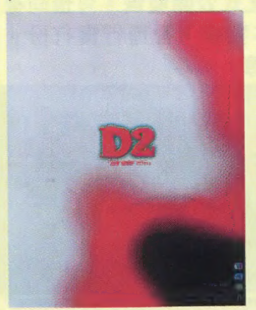
（仁魂）



《D之食卓2》開動中！

WARP已經開始在報導SATURN的雜誌上刊登《D之食卓2》的廣告，已經連續兩星期了，相信應該已經開始了SATURN版的開發。但社長飯野賢治在雜誌訪問中始終未肯証實。另一方面，WARP將於12月13、14日在日本多間遊戲店內舉行「HAPPY BIRTHDAY LAURA HARRIS！」，用以慶祝《ENEMY ZERO》推出一年紀念（SATURN的《ENEMY ZERO》是於96年12月13日開始發售）。當日WARP的社長飯野賢治會走遍多間遊戲店進行演講，到時可能會透露有關《D之食卓2》的消息。

（阿三杉淳）





DURAL傳聞大雜燴

未見其影的「DURAL」真是越吹越勁，坊間上存有不少流言，那麼不如講講美國方面的消息吧！首先，這個新系統會由多間公司合作，MICROSOFT提供以WINDOWS CE為基礎的操作平台，NEC和VIDEO LOGIC提供支援POWER VR ARC技術的系統（一説由3DFX提供VOODOO 2，其實三間公司都打緊官司），YAMAHA提供CLX晶片與最新的音效卡，部機能夠處理六百萬個POLYGONS (即MODEL 3的極限)，解像度是640×480，但可以去到1024×768，附設四個手掣槽、數據機及RGB輸出口，手掣會有LCD螢幕，以及記憶咭插糟。

要部數據機又有何作用呢？好像給大家在萬維網上，DOWNLOAD一些遊戲的新資料，例如：格鬥遊戲角色的新招式，足球遊戲的新隊伍等等，還有記憶咭共不是只用來記錄那麼簡單。嘩！DURAL是否真的這麼厲害啊？

至於其推出日期大都認為是明年聖誕節期間，據説會有四隻遊戲同時發售，分別是VIRTUAL FIGHTER 3、全新SONIC遊戲、一個棒球遊戲及類似《STAR FOX》的射擊遊戲《SUPER GT》(傳聞經已完成，並能在DURAL運行）。此外，KONAMI、CAPCOM、ELECTRONIC ARTS、ACCLAIM、INTERPLAY及GT INTERACTIVE正進行遊戲開發，還説SEGA正在拉攏PC遊戲開發商，計有ID SOFTWARE、BLIZZARD ENTERTAINMENT、WESTWOOD STUDIOS、3D REALMS和EPIC MEGAGAMES。

最後傳出的是，SEGA決定在下年春天的東京遊戲展，發表DURAL實物喎！（仁魂）

SQUARE唔要SONY？

SQUARE唔係唔再响PlayStation出GAME，而只係唔再要SONY幫佢地嘅遊戲做發行。有消息指出SQUARE嘅《PARASITE EVE》會喺出年四月左右在美國推出，但發行嘅再唔係SONY。不過由邊個做就仲未清楚，有可能會係SQUARE自己做番，又或者係由另一間獨立公司做發行都唔定，唔通SQUARE想將喺日本嘅做法用番喺美國？（喬丹）

SQUARESOFT

SEGA DURAL唔出《SCUD RACE》

有聞SEGA嘅新機DURAL將唔會推出街機移植作《SCUD RACE》，事原SONY有所有保時捷嘅家用遊戲嘅版權，而《SCUD RACE》 有一架保時捷嘅車，即係一係就出一隻少咗架車嘅移植作，一係就唔出，所以喺取捨之下就唔會有《SCUD RACE》嘅移植作。除此之外，原來SEGA嘅DURAL仲有一個政策，就係唔會移植啲舊嘅街機，咁係DURAL登場嘅好可能會係《DAYTONA 2》之類嘅名作續篇。（喬丹）





《TOMB RAIDER 2.5》

喺連《TOMB RAIDER 2》都未出嘅時候，又有消息話該公司已經計劃推出其續篇，包括《TOMB RAIDER 2.5》、《TOMB RAIDER 3》同一隻源用《TOMB RAIDER》系統嘅新作。首先會係一隻《TOMB RAIDER 2》追加新任務同系統嘅改版《TOMB RAIDER 2.5》，《TOMB RAIDER 3》就計劃開發喺新家用機到（如世嘉嘅DURAL）。而另外一隻就新嘅冒險遊戲，但係會用番《TOMB RAIDER》嘅系統，不過就喺射擊部份增加難度，預定98年尾左右推出。

（喬丹）



《PARAPA THE RAPPER》有嘢送

SCEI為配合《PARAPA THE RAPPER》的推出，將會在12月舉行一個儲卡大行動，只要你到任何一間PlayStation PRO-SHOP購買遊戲，便會得一張《PARAPA THE RAPPER》歡樂卡，當到一定數目，憑咭在1月24和25日到時代廣場PlayStation的展覽攤位，便可換取豐富禮品。包括《PARAPA THE RAPPER》的冷帽、裝飾品和T-SHIRT等，記住咪執輸！



（阿三杉淳）

PLAYSTATION「的阿奶」有新人物

又係嚟至美國嘅消息，SATURN嘅《DEAD OR ALIVE》出得有幾正就係人都知啦，但係由於美國嘅市場主要都係以PS做主導，所以TECMO亦看重喺PLAYSTATION嘅移植版，除咗基本移植之外，會另外追加兩名新角色同新招式，《DEAD OR ALIVE》一直都以其女角做賣點，唔知呢兩個新人又有冇原本嗰啲咁吸引呢？（喬丹）





任天堂的超秘計畫？！

美國吹來消息話，任天堂正進行一項新硬件的開發計畫，該計畫代號為「LIDO-239」，因為是秘密計畫，所以資料不多，只知道這並不是N64專用的附加硬件，而是全新機體，更說會把家庭遊戲機帶至另一個與眾不同的領域，究竟是受到近來DURAL及PLAYSTATION後繼機消息影響而產生的流言，抑或是真有其事呢？大家拭目以待啊！（仁魂）

E3將會轉移陣地

據報簡稱E3的ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO在99年春天，會由美國喬治亞州（GEORGIA）的亞特蘭大（ATLANTA）搬回洛杉磯（LOS ANGELES）舉辦，有心人留意！留意！（仁魂）

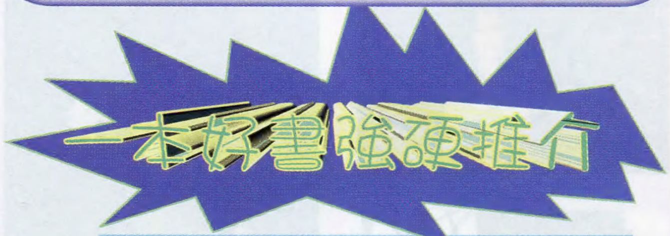
星球大戰又有新作

LUCASARTS證實它正在開發以新三集星球大戰電影為依據的遊戲，會有PC版與家庭機版，有關方面希望能接近電影「EPISODE I」推出，約99年5月左右，暫時只得這些資料，有推測家庭機版大可能會放在SONY和SEGA的後繼機。但預計99年5月的話，電影豈不是又……（仁魂）

PlayStation MINI EXPO

PlayStation會在1月24、25日在時代廣場會舉辦一個遊戲展覽，到其時會有很多遊戲人物的攤位，例如《古惑狼》、《PARAPA THE RAPPER》等，更會有明星偶像作表演嘉賓，身份暫時保密。而同時場中亦會舉辦一個《鐵拳III》遊戲比賽，到時高手如雲，想試一試自己的技術就要親身參與了。

（阿三杉淳）



HYPER PLAYSTATION ADVENTURE SPECIAL

出版社：SONY MAGAZINES

售價：743日圓（不連稅）

自從《BIO HAZARD》推出後，遊戲界掀起了一遍歷險遊戲的熱潮，《OVER BLOOD》、《CLOCK TOWER 2》等同類遊戲湧現之餘，連《迷離夜症候群》這類遊戲也再次受到重視。今年年末，多隻熱門AVG推出續編，遊戲雜誌出版社自然也不會錯過好題材，推出有關AVG的刊物。

《HYPER PLAYSTATION ADVENTURE SPECIAL》是《HYPER PLAYSTATION》的增刊，內容中佔最大篇幅的要算是《BIO HAZARD1、2》的內容了，除了有《2》的速報外，《1 DC版》也有詳盡的介紹，《1》更有非常詳盡的攻略。



此外，書中介紹了多隻年末推出的AVG，又分析了AVG的類別和綜觀其歷史演變，如果你也是個AVG迷，這本增刊有一定參考價值。

（米奇）

現場報道!! PlayStation CLUB FESTIVAL '97－'98

1997年11月15、16日，在日本東京千葉縣幕張展覽館舉行了「PlayStation CLUB FESTIVAL '97〜'98」。目的讓PlayStation CLUB會員及其他參觀者可以先睹為快(不過會員與非會員就要分批進場)，體驗即將推出的遊戲作品。東京是今次展覽的第一站，之後將會在名古屋、福岡、大阪及札幌繼續舉行至12月21日為止。參與展出的遊戲生產商共74間，論規模實與以往「PlayStation EXPO」相約。到底有幾熱鬧、有幾精采，不如就讓讀者阿正與Michael親自帶領，一同參與今次盛況！







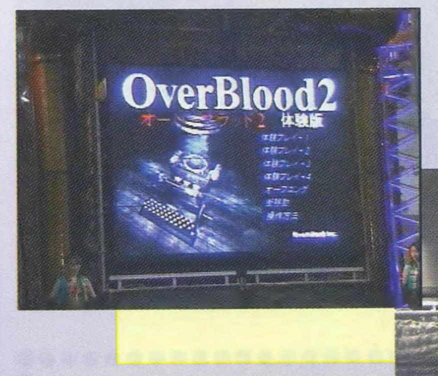






新作大試玩

其實在會場上，大會安排了一些注目遊戲於會場大型的熒幕上介紹，其中《TOMB RAIDER 2》、《機動戰士Z GUMDAM》、《ARMOR CORE PROJECT PHANTASMA》、《DAMDAM STOMPLAND》、《OVER BLOOD 2》等大作都有包括在內。而場中焦點所在如《桃太郎電鐵7》、《陸行鳥之不可思議迷宮》、《ROCKMAN DASH》、《便利店時代2》、《BIO HAZARD 2》……令會場的氣氛更為熱鬧。既然今次展覽目的是以玩家為主導，不如就讓兩位讀者去試玩自己喜歡的遊戲，再來分享箇中感受。





OPTION TOURING CAR BATTLE

© M2TO Inc.
© 三榮書房

製造商：TECHNICL OFFICE
發售日：98年1月
售價：5800日圓

與日本著名汽車雜誌「OPTION」合作開發的賽車遊戲，遊戲中擁有大量汽車和零件任你選擇。更邀得「OPTION」雜誌的車評家「稻田大二郎」及專業試車手「Tarzan山田」完全監修，絕對是實力的保証。不過在畫面表現上略為遜色，似乎在遊戲製作上仍須努力。

「賽車畫面都幾普通，但係架車本身造得太曳，多邊形唔夠扎實，真係唔夠靚！希望到出GAME時會好番啲啦。」——阿正





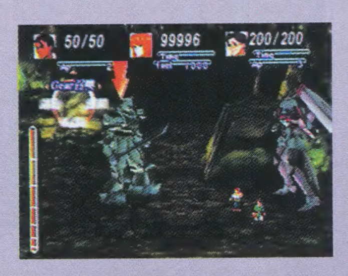
XENOGEARS

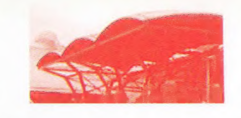
製造商：SQUARE
發售日：98年1月29日
售價：6800日圓

© 1998 SQUARE

對SQUARE來說，今天有《Final Fantasy》，明天有《XENOGEARS》。一個被喻為超越《Final Fantasy 7》的RPG超大作，戰鬥中的格鬥原素，以及「3D背景、2D人物」的圖象表現手法令人討好。使出招式的指令方式，雖與「真說侍魂〜武士道烈傳」非常相似，卻不失其獨特風格，令玩者非常受落。連阿正都話：「到隻GAME出咗嗰陣，一定會買。」





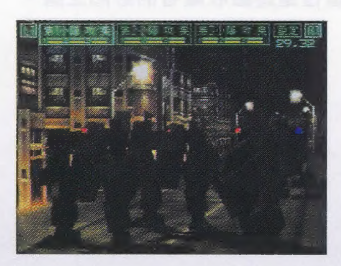


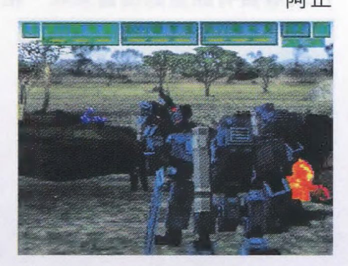
FRONT MISSION ALTERNATIVE

製造商：SQUARE
發售日：98年12月4日
售價：5800日圓

或許是遊戲的故事背景關係，畫面顏色都偏向暗綠，不其然令人感到陰森可怖。遊戲性夠，對於玩開賣時戰鬥的機迷來說，應該非常容易上手。可惜移動速度太慢，除非有多支部隊同時行動，不然就只有等餐飽。但場內的反應不錯，似乎大家都不介意花點耐性，照計出GAME之日應該叫好又叫座。

「真係幾好玩，不過要等咁耐，最好有方法加快移動速度。」——阿正





幻世虛構 精靈機導弾

製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
發售日：12月11日
售價：5800日圓

一個對應光線槍的3D槍擊遊戲，不過竟然1P是GUNGON，2P是HYPER BLASTER，兩槍全對應，可以輪住來試。遊戲中加進了武器屬性要素及豐富的動畫播片，非常吸引。而射擊畫面清晰悦目，且容易擊中目標，不過難度稍高了點，雙打會較為合適。

「點解好似咁易瞄準？的確好好玩，不過射到手都軟，要停一停歇一歇先至得。」——Michael





CHOCO Q JET～RAINBOW WINGS

製造商：TAKARA
發售日：98年2月預定
售價：5800日圓

最初以為同《Q版賽車》差不多，一試之下原來兩回事。基本上是一隻3D射擊GAME，以「無限機關炮」加「有限導向飛彈」作武器，其實某程度上只須當作是《AFTER BURNER II》就行。操作似乎不難適應，但要控定機體來瞄準目標就有一定困難，皆因後方經常受襲，左閃右避不是辨法。且多邊形有點破綻，要「修補」一下才行。

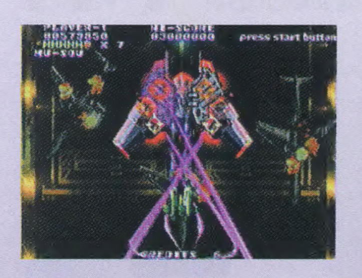




蒼穹紅蓮隊 黃武出撃

製造商：DATA EAST
發售日：12月25日
售價：5800日圓

移植自街機的縱向射擊名作，SATURN早已推出。今次PlayStation版增加了新機體「黃武」，亦有其他新模式包括「初心者MODE」及「HIGH SCORE MODE」等。操作上與前作分別不大，不過比SATURN版畫面來得暢順，未覺有「窒窒吓」情況。





BATTLE ROUND USA

製造商：日本物產
發售日：98年1月預定
售價：5800日圓

有沒有想過以幾百公尺的TOP VIEW視點來玩賽車？《BATTLE ROUND USA》就是這一類型的「另類賽車GAME」。基本上與一般賽車GAME相似，但在視點上是可以任意調校，就算要像駕駛直昇機的視點來玩一樣O.K.。亦可將記錄儲存於SAVE CARD內，隨時雙打對戰，非常方便。



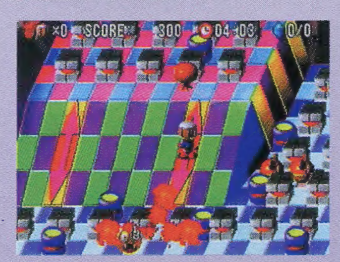


BOMBERMAN WORLD

製造商：HUDSON
發售日：98年1月
售價：5800日圓

炸彈人系列的最新作，同時也是PlayStation首個炸彈人遊戲。新一代的《BOMBERMAN》在每款機種版本都會以不同視點來展現。不過PlayStation的平衡四邊型視點似乎未見討好，場中反應一般，中規中舉。相信部份原因就如Michael所說：「角度唔係太適應，覺得有啲怪。都係以前嘅版本好玩啲。」



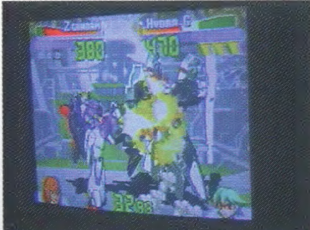


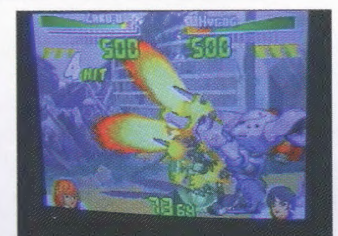


GUNDAM THE BATTLE MASTER 2

製造商：BANDAI
發售日：未定
售價：未定

機動戰士格鬥版，機械人動作比上集更為細緻流暢，亦有多款新機體出現如Z GUNDAM等。而戰鬥系統上同樣有所變更，增加了必殺技SPECIAL ATTACK。以前經常使用的「劍」已變為非通常技，取而代之是以拳腳技為主，以「空中輕腳＋蹲下輕腳＋蹲下重腳」的同類型連續技在今集非常受用。遊戲完成度非常高，敬請期待。





迷你四驅爆走兄弟 LET & GO! WGP HYPER BEAT

製造商：JALECO
發售日：11月20日
售價：5800日圓

牽起強勁熱潮的《四驅兄弟》推出PlayStation遊戲，將調校四驅車的樂趣帶進電視遊戲中。雖然遊戲中四驅車款式眾多，而且做得非常相似，可是調校完之後便只能看着四驅車像跑車一樣的繞圈，玩起來略欠趣味。或許就如Michael説：「買了的話可能會後悔。」





電車 GO！

製造商：TAITO
發售日：12月18日
售價：5800日圓

在日本頗受好評的遊戲，移植到PlayStation上除了特地推一專用控制器外，更把街機的第一版改成練習版，逐步教大家行駛和入站的技巧，令大家更容易上手。在會場中也有不少玩家排隊待玩。這遊戲在香港推出行貨時是會跟專用手掣一同發售的，在日本就不會有這樣的版本。

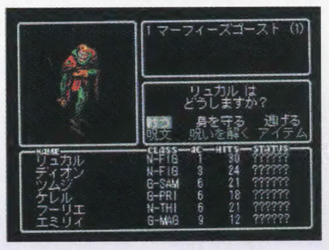




Wizardry LLYLGAMYN SAGA

製造商：LOCUS
發售日：2月26日預定
售價：5800日圓

元祖3D迷宮RPG移植PlayStation，今次收錄了《Wizardry》的SCENARIO 1、2、3，更附上怪物大圖鑑及道具百科全書，各項資料鉅細無遺。對大部分RPG迷來説，《Wizardry》「精選」的出現着實有頗重的懷舊意味，相信也是遊戲收藏者的必然之選。





機動戰士 Z 高達

製造商：BANDAI
發售日：12月11日
售價：7800日圓

繼過去各輯機動戰士之後最上乘的作品，模型紮實、背景豐富並且可以在戰鬥中被破壞，在今次試玩中更加入了機動戰士在戰鬥中會損毀的特性，操作又不算複雜，還可以作通信對戰，這次試玩的版本更有GP01和GP02可以使用。阿正就表示他一定會買。



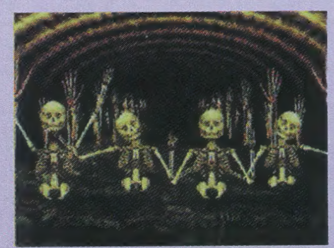


PARANOIA SCAPE

製造商：MATHILDA
發售日：98年1月
售價：5800日圓

一隻畫頗為另類的遊戲，玩法是像彈珠般利用一粒火球來衝破沿途的障礙。畫面背景生物內臟為題材，攻擊的對也是心臟、骨格等異形怪體，但有時會由於一些不明的條件而令自己死得不明不白。不過喜歡彈珠的Michael就覺得這遊戲頗特別，也有一玩的價值。







風之古洛羅亞

製造商：NAMCO
發售日：12月11日
售價：5800日圓



《誌》已作過多次介紹的NAMCO最新動作遊戲，人物可愛、色彩豐富、操作簡單又不乏解謎性，相信動作遊戲迷和女性玩家都會同樣感到滿足。當我們問到Michael覺得這隻遊戲跟性質相近的《NiGHTS》哪個好玩的時候，Michael就認為《NiGHTS》較好玩，大概是因為後者速度感較高富刺激感吧？

夢・色彩繽紛

製造商：FEATHERED
發售日：98年春
售價：5800日圓



又一隻以戀愛為題材的遊戲，交錯在真實的高校生活和幻想的夢之間發生，玩者可以選作男生或是女生。遊戲的玩法仍是一般戀愛育成遊戲一樣，在每個星期日晚上編訂一星期的likely程，而假日就可以選出外遊玩或和家修煉。不過試玩時就覺得玩了很久也只得兩個女角登場。

冬季奧運在長野

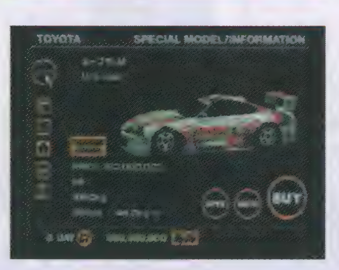
製造商：KONAMI
發售日：12月18日
售價：5800日圓



自奧運以後已很少見的多項體育遊戲。由於是冬季奧運的關係，全都是冰天雪地的項目。13項項目包括速度滑冰、落山滑雪、四人雪橇、花式高台等。操作上不算太複雜，但少玩冬運動的香港玩家可能需要熟習一下。Michael覺得這遊戲也算有趣。

GT賽車

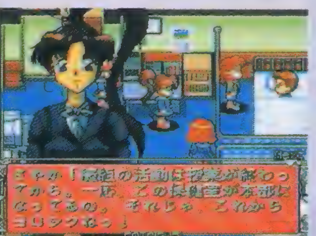
製造商：SCEI
發售日：12月23日
售價：港幣$378



集英美日10間車廠、合計100種跑車以實名登場的賽車遊戲，是SCE今年聖誕另一隻重點作品，畫面效果算是不俗，但玩起來的感覺就跟NAMCO的《RIDGE RACER》系列頗有不同，略嫌速度感不太足夠。

FIRE WOMAN 纏組

製造商：德間書店
發售日：98年春
售價：未定



原本在PCFX上推出的愛情歷險遊戲，現在移植到PlayStation上，大概是因為有關方面覺得纏組仍有可為吧。玩法是AVG加一點育成成分，有時會需要進行戰鬥，戰鬥有點像包剪揖，每一回合要決定四項順序執行的指令如出拳或出腳，哪一方HP先耗盡便算輸。

X RACING

製造商：日本物產
發售日：12月4日
售價：5800日圓

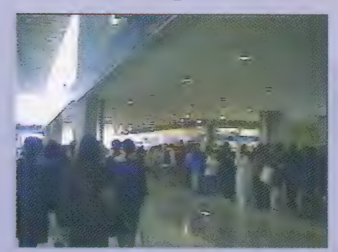


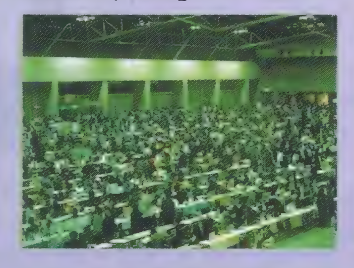
以不同障礙物、風景、氣候為賣點的賽車遊戲，操作有點像《SEGA RALLY》，但較容易上手。由於在一場比賽中氣候的變化很大，難度往往在於同一路段每次走過都有少許不同的效果，加上明暗對比很強烈，所以玩得好需要熟記每條賽道。比較需要改善的是畫質略嫌粗糙。

同場加映!! COMIC LIVE 10周年 in 幕張

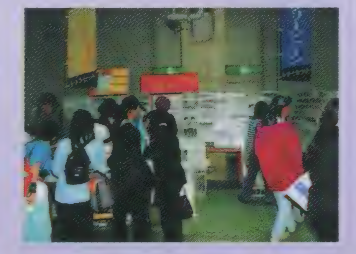
在「PlayStation CLUB FESTIVAL '97～'98」展期的第二天，幕張展覽館同時舉行了一次漫畫同人誌的集體發售活動，名為「COMIC LIVE 10周年in幕張」。該活動的吸引力絕不在「PSCF」之下，更可以說是不遑多讓哩。所以在採訪遊戲展之餘，我們也順道去參觀這次同人誌展銷會。

在此也將當時一些盛況刊出，讓大家看看日本的同人誌原來是可以凝聚那麼龐大的力量的。









直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

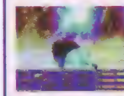
FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

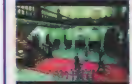
PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲



第一位
FINAL FANTASY VII（74票）
生產商：SQUARE SOFT



第二位
生化危機（40票）
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王EX plus α（15票）
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲



第一位
超級機械人大戰F（76票）
生產商：BANPRESTO



第二位
櫻大戰（23票）
生產商：SEGA



第三位
拳皇96（21票）
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲



第一位
拳皇97（93票）
生產商：SNK



第二位
街頭霸王III（19票）
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王III 2ND IMPACT（7票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作



第一位
BIO HAZARD 2（137票）
生產商：CAPCOM

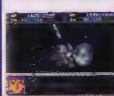


第二位
鐵拳3（88票）
生產商：NAMCO



第三位
另類前線任務（46票）
生產商：SQUARE SOFT

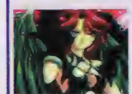
三大最期待 SATURN 新作



第一位
超級機械人大戰F（完結編）（90票）
生產商：BANPRESTO



第二位
X-MEN VS街頭霸王（84票）
生產商：CAPCOM



第三位
櫻大戰2（81票）
生產商：SEGA

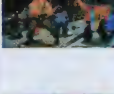
三大最期待移植 PlayStation 遊戲



第一位
超級機械人大戰F（46票）
生產商：BANPRESTO



第二位
街頭霸王III（43票）
生產商：CAPCOM



第三位
櫻大戰（26票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 SATURN 遊戲



第一位
FINAL FANTASY VII（57票）
生產商：SQUARE SOFT



第二位
拳皇97（32票）
生產商：SNK



第三位
街頭霸王III（29票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲



第一位
FINAL FANTASY VII（85票）
生產商：SQUARE SOFT



第二位
生化危機（42票）
生產商：CAPCOM

第三位
心跳回憶（15票）
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲



第一位
超級機械人大戰F（63票）
生產商：BANPRESTO



第二位
櫻大戰（38票）
生產商：SEGA



第三位
下級生（25票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角



第一位
八神庵（68票）
遊戲：拳皇'97

第二位
KEN（36票）
遊戲：少年街霸2



第三位
古蘭特（23票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角



第一位
不知火舞（63票）
遊戲：餓狼傳説

第二位
真宮寺櫻（28票）
遊戲：櫻大戰



第三位
春麗（13票）
遊戲：街頭霸王系列

遊戲、海報…多多都有，絕不手軟！

今期獎項：

PlayStation 主機 1名

Sega Saturn 遊戲
《LAST BRONX》 1名

PlayStation 遊戲
《TOMB RAIDER 2》體驗版 1名





《櫻大戰太正十二年度電腦紀錄年鑑》海報 1名

《制服》海報 2名

《GT賽車》貼紙 1名



《OTHER LIFE AZURE DREAMS》透明貼紙 1名

PlaystationClubFestival貼紙 1名

LOMAX匙扣 1名

截止日期：1997年12月5日

第60期「Player's choice」抽獎得獎名單

Playstation 主機
WAN WAI SHAN BETTY

Playstation 遊戲
《Baseball Navigator》
LIU CHUN SHING

雷朋三世金字塔賢者襟章
LAU CHUNG SING JACKY
陳玉萍
CHEUNG KWAN TING

大運動會海報
CHAN CHI MING

Moon 海報
李鴻昌

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 62 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：________ 年齡：________ 身份證號碼：________

地址：________ 聯絡電話：________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

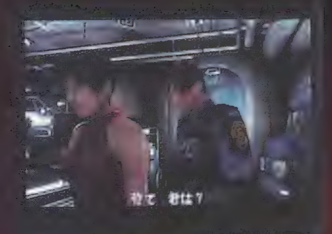
11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

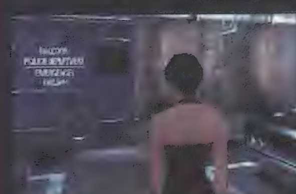
12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。

THE  FILES

由這期開始，我們會增設這「B FILES」，每期為大家介紹CAPCOM期待作品「生化危機BIO HAZARD 2」的最新情報，同時亦會有攻略本製作過程的最新消息，務求做到最快、最詳盡及最獨家。

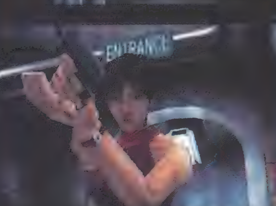














FILE#01「謎之神秘女性」

玩過「BIO HAZARD 2」體驗版的人，相信亦會記得最後一幕中，那位持槍的神秘女性吧，現在有關方面終於公開了有關她的部份資料，這次我們便會來看看她到底是個怎樣的人物。

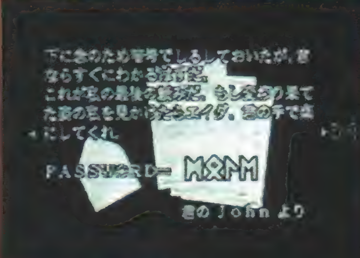
ADA WONG



名字：ADA WONG
年齡：26歲
血型：AB型

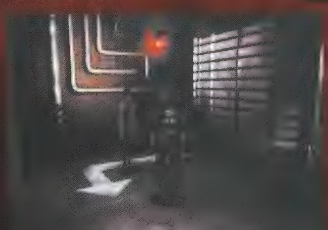
人物資料：在前作《BIO HAZARD》中，當到達了位於地下的研究室時，還記得是否曾拾得一封「研究員的信」，提醒你要以他自己的名字JOHN來LOGIN，並以他女友的名字ADA作PASSWORD？其實這位ADA WONG就是前來RACCOON CITY找尋男朋友JOHN的。

ADA是位美藉華人，在遊戲中她會與LEO在警署中相遇，之後更經常與LEO一起行動，但她卻擁有着令人難以致信的行動力及射擊技術。記得在JOHN的信內，他表示很相信ADA有能力馬上解開自己設下的密碼，並說假如自己變了喪屍，便希望ADA親手將他解決，由此可見ADA絕非普通人物，但JOHN現在已經不在，似乎這個謎只有在遊戲中才能解開了。











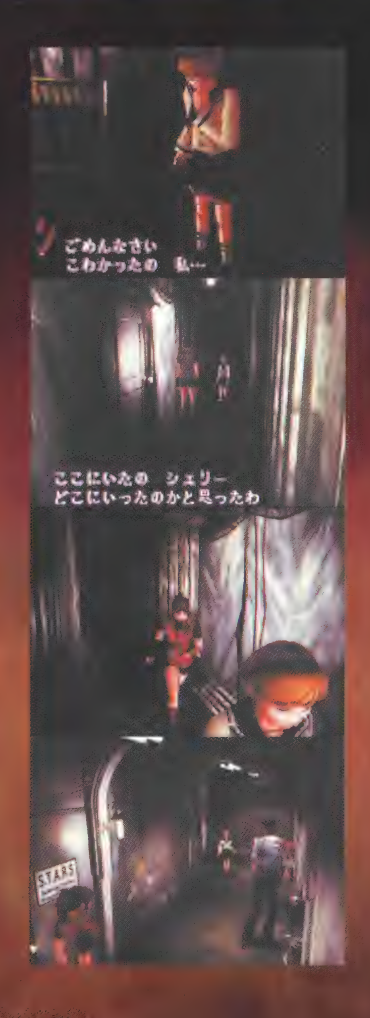
THE  FILES

FILE#02「謎之神秘少女」

SHERRY BIRKIN







名字：SHERRY BIRKIN
年齡：12歲
血型：O型
人物資料：CLARE在RACCOON遇上的小女孩。她在事件發生的同時逃進警局中，為了求助而感到十分彷徨。

SHERRY的雙親是在市郊UMBRELLA製藥工場中工作的。雙親的職種令她很多時要獨自留在家中，成長過程中幾乎沒有感受過親情的她，不單害怕陌生人，性格亦極為沉默。在警署中她因為感到極度的恐懼，所以看見了CLARE之後還是馬上逃走。

THE B FILES



FILE#03「謎之 ZAPPING SYSTEM」

在最近公開的日本資料中，我們得知了這遊戲的另一特色「ZAPPING SYSTEM」。當開始遊戲時，玩者是可以選擇使用LEO或CLARE任何一人的，而當完成了這個人物的故事後，爆機的資料會記錄在MEMORY CARD內，跟着便可以開始另一位人物的故事（但不能玩同一人物的「其之二」故事），總之，這遊戲的進行是可以有以下兩種組合的：

完成「LEO其之一故事」	→	「LEO其之一故事」爆機記錄	→	開始「CLARE其之二故事」
完成「CLARE其之一故事」	→	「CLARE其之一故事」爆機記錄	→	開始「LEO其之二故事」

基本上，四個故事是在同一時間、同一空間之內所進行的，而「其之一故事」可算是一種不完美的結局，雖然當完成了「其之一故事」之後亦會有完結畫面，但實際上要到完成接下來的「其之二故事」才能看到「真正爆機」；由於四個故事各有不同的結局，若想知道故事的全貌，便要將四個故事全部完成！

ZAPPING SYSTEM 實例1：



■當進行「CLARE其之一故事」時，這房間內是沒有任何人的。



■但當進行「LEO」的故事或是「CLARE其之二故事」時，LEO及CLARE兩人便會在此相遇。

ZAPPING SYSTEM 實例2：



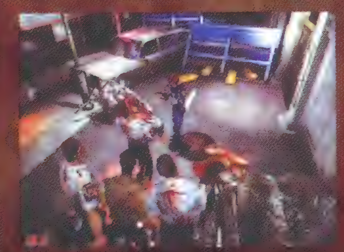
■當進行「CLARE其之一故事」時，通道會被大貨車阻塞而不能前進。



■但當進行「LEO」的故事時，由於他會和ADA合力將貨車移開，於是便出現了新的通道。

ZAPPING SYSTEM 實例3：





■「LEO其之二故事」的開始地點，體驗版就是從這裏開始的。



■「CLARE其之二故事」的開始地點，和「LEO其之二故事」一樣，是和「其之一」的時候有着不同的開始地點。



ZAPPING SYSTEM 實例4：





■在「LEO其之一故事」中，通道由於被直升機阻礙而不能前進。





■在「CLARE」的故事中，她會使用炸彈將直升機炸開，於是便可繼續前進。



■因此，到了「LEO其之二故事」時，由於「CLARE」已在其之一故事中將直升機炸開，因此他亦能順利前進了。

EINHÄNDER
アインハンダー

發售夕前的最新續報！

OFFICIAL PRODUCT

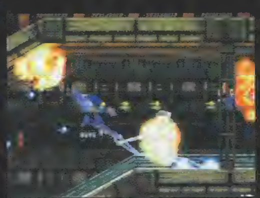
STG | MEM | 製造商：SQUARE | 價格：$378 | 發售日：11月20日 | 記憶：1 BLOCK | PlayStation

連續擊破 SCORE GAUGE

以連續擊破敵人令自方SCORE UP，然而原理與格鬥遊戲的連續COMBO相同，於短時間內擊倒大量敵人，令分數倍率提昇。



GUNPOD 耐久值

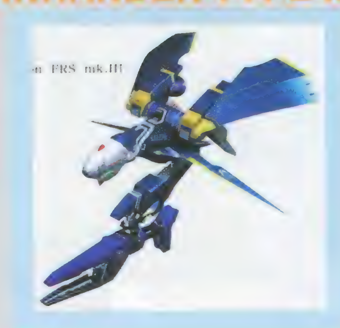


各GUNPOD均設定固有的殘彈數量和耐久力的存在。被流彈所傷GUNPOD最初會出現閃紅，當抵受一定的損傷後便會擊毀四散使用不能，反之，善用GUNPOD承受攻擊判定的特點能成為自機體一種盾之保護。

機體 GUNPOD 介紹

ENDYMION FRS MK.II
SODOM CORE：EINHANDER TYPE II

玩者所屬軍的侵略攻擊型兵器，其最大特徵就是機體下部的可動式巨大獨支機臂設計，能奪取得於半破壞敵機的共通規格化GUNPOD（武器）使用，是為標準型戰鬥機體，持有三個GUNPOD儲存量，但固定武裝火力則較弱。



ENDYMION FRS MK.III
SODOM CODE：EINHANDER TYPE III

由於長期的戰鬥令軍隊失去了很多熟練PILOT，為迎合未成熟的PILOT使用，所以設計操作簡易、良好機動性、火力強大之戰鬥機體。在實際遊戲中，其固定武裝有兩個機銃，但只能儲備一個GUNPOD，並沒有武器切換性能，因而適合初玩者使用。



ASTRAEA FGA MK.I
SODOM CORE：EINHANDER TYPE IV



開發同時擁有二個GUNPOD的重火力戰鬥機體ASTRAEA，對於膠着戰況和重裝甲化敵機的特大型兵器機體，以壓倒性的火力作主導，反之使用者必須具備很強的操縱能力，是為指揮官和ACE PILOT之專用機。

隱藏 GUNPOD 介紹

JUNO（40mm GATLING CANNON）

具驚人破壞力的格靈式40mm機關砲，是為VULCAN的強化版，發揮威力更大，但攜行彈數則比較後者為少。





MOSQUITO（GUIDED ROCET BOMB）

定點攻擊用，鐳射誘導飛彈發射裝置，操作時能自由控制飛彈，而於實際遊戲裏，飛彈發射後同樣能以控制的十字鍵操縱，與自機移動相同。





PYTHON（CHAIN BOMBSHELL）

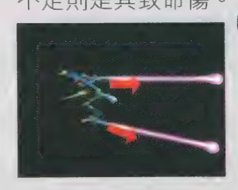
將大量強力成型炸藥彈頭連鎖在一起，有線式火箭發射器的一種，利用鋼線連絡作大量同時爆擊，發射時機體的移動令鋼線的軌跡亦有所不同。





FLASH（80mm RAIL CANNON）

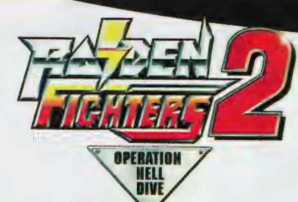
將等離子加速，藉此以高速度發射的80mm電磁砲，可連射、破壞力高，能貫穿裝甲的最強兵器究極GUNPOD，但彈數不足則是其致命傷。







雷電FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE



鳴謝：THE METROTAINMENT NETWORK

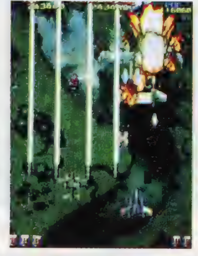
STG 製造商：SEIBU KAIHATSU

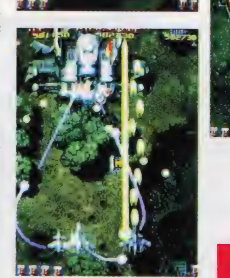
AD

遊戲故事背景

在上集的故事之中，玩者所對付的獨裁政府雖然基本上已被玩者消滅，不過，其餘黨仍然在各地進行破壞行動，而另一方面，由以前的叛亂軍所健立的新國家已經成立了，不過因為前獨裁政府的重張旗鼓，所以這個國家又再一次的陷入戰亂之中。

前獨裁政府的餘黨除了重張勢力之外，亦在不斷的製造新的兵器，所以對現政府而言是非常大的威脅，所以，政府便重整當日的戰鬥部隊，再加入新血，利用新製成的兵器，向獨裁政府的餘黨挑戰。





今次又有新意思？

基本上這次的《雷電FIGHTERS 2》是和以前的沒有非常大的別的，不過，在武器的系統上有了一定的變化，首先，遊戲開始之時，玩者所持有的武裝便只有一種的基本射和一種輔助攻擊（輔助攻擊可以增至2個，而且可以交替使用），而大彈方面，這次的大彈的射擊距離是會因應玩者按掣的時間有所改變。

而這次的僚機只有2部，不過，僚機是可以「擋彈」的，而且亦會因應玩者取後的攻擊而改變攻擊方式，同樣地，《雷電FIGHTERS 2》和上集一樣有「儲炮」，而「儲炮」攻擊亦會因取得的武器而有所不同。當是2P之時，二人同時「儲炮」更會有特殊攻擊。

七部戰機簡介

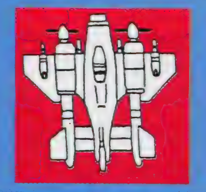
註：戰機能力值以5為最高

AEGIS IV（標準型）



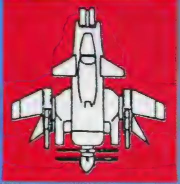
性能 移動：3
彈幅：3
攻擊力：3
彈速：3

BEAST WING（重武裝型）



性能 移動：1
彈幅：5
攻擊力：4
彈速：2

CHASER 2000（高機動型）



性能 移動：5
彈幅：1
攻擊力：1
彈速：5

DEATH HEADER（標準型 2）



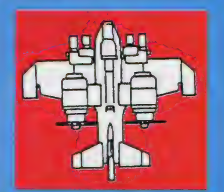
性能 移動：3
彈幅：4
攻擊力：2
彈速：2

ERASER（重武裝型 2）



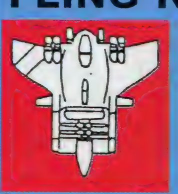
性能 移動：2
彈幅：1
攻擊力：5
彈速：4

GRIFFIN（標準型 3）



性能 移動：2
彈幅：2
攻擊力：3
彈速：4

FLING RAY（高機動型 2）



性能 移動：4
彈幅：1
攻擊力：4
彈速：3



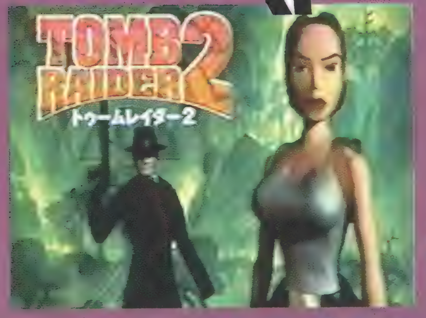


盜墓者TOMB RAIDER 2

我莉娜返咗嚟啦！

ACT　製造商：Victor Interactive Software Inc.　發售日期：98年1月22日(日本)
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

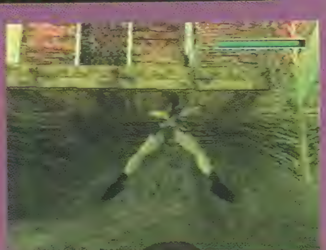


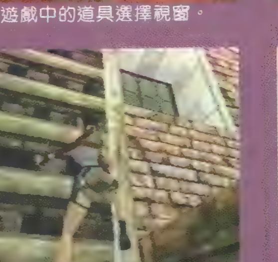


OFFICIAL PRODUCT

萬眾期待，用這個詞語來形容這隻《盜墓者TOMB RAIDER 2》是絕對不算過份的事情，因為不論是日本本土還是地，這隻遊戲的而且確是非常的受歡迎，而且因為這隻遊戲的推出，使不少其他的廠商也開始研製這類形的遊戲。


■這便是遊戲中的道具選擇視窗。


■我在水中的勇姿好看嗎？


■製作人員們真是…要我這個靚女爬高爬低。


■看我！身輕如燕，呵呵呵……

基本操作

HI！各位好，很久沒有和大家見面了，我是誰？當然是這隻遊戲的女主角「莉娜」，真是非常多謝大家在上一隻的《盜墓者TOMB RAIDER》中對我的支持，真是非常感激！由於得到大家的支持，所以我又可以再一次在大家的面前出現，繼續在遊戲之上跑跑跳跳，而且可以在世界不同角落探索更多更多的神秘事物。

得到製作人員的栽培，在今集的《盜墓者TOMB RAIDER 2》之中，我的本錢得到真正的發揮機會，而且行動時的身手亦比上集更加靈活，又要說句多謝了！

唔……還是說回正題，下面便是今集各位玩者使用我的方法，很簡單吧！

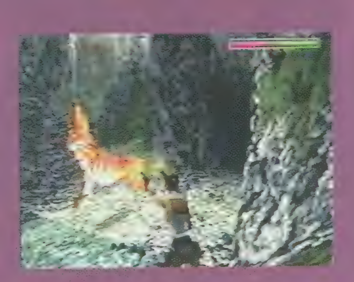
按鍵	動作
□	跳
△	拔鎗
○	前轉
×	動作（開鎗等動作）
L1	觀察
R1	步行
L2	火把
R2	STEP


■哇！空中開鎗的滋味真好！

MISSION ONE　中國——萬里長城

版面一開始，我便要進入一個非常漆黑的山洞之中，幸好仍然有一點兒的光，所以我仍可以繼續前進，唔……謂人望高處，所以我一直的向上跑，果然，前方有一處給我跳的地方，呀！小心啊！因為下方是有一頭老虎的，跌了下去便要「打老虎」了。



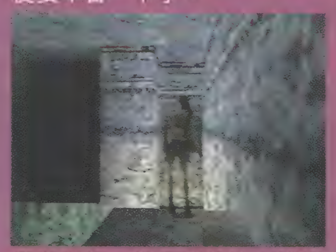






一直的向上爬，終於也到達了秘密的入口了。向右一轉……噢！原來是一個陷阱，一直跌到底部的水池之中……嗯……上了水之後，我竟然發現了一個機關掣，雖然要跌很遠才到達，不過，要繼續前進便要辛苦一下了。



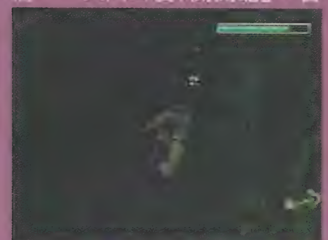


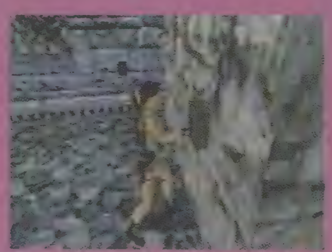
原來機關掣是開啟下方的木門，穿過木門便到達長城之上，嘩！天上有很多鷹，好！我要將牠們全部打下來。我繼續向前行，從長城的缺口跌進水中，哈！在水中我竟然拾得鑰匙一條。嘩！一回到水面，我又被老虎攻擊，真是好險！



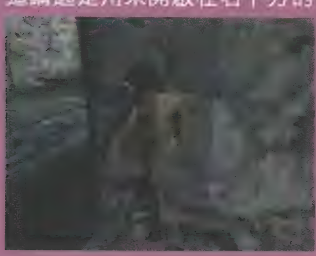


爬回長城之上，利用剛才在水中拾得的鑰匙，我終於可以進入長之內了！幸好我機警，一入門口便「開開鎗」，否則便……原來在門後是有頭狗的，如果不開鎗的話，唔……又是很險。





捨易取難可能是我的性格，不過亦可能是我的優點，一入門口，我決定向上爬，竟然我發現了另一條鑰匙，原來這鑰匙是用來開啟在右下方的另一道門。真是地上執到寶，問天問地攞唔到，通過門口直入，地上的白骨旁然有子彈執，真是一件好事。





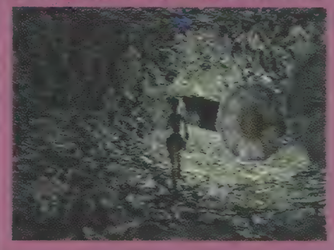
不要説女性是弱者，因為要通過這裏，我竟然推動了一塊巨大的石頭，真想不到我是有如此神力的，呵呵呵！死！只是顧着笑，想不到滑到一個水池之中，裏面還有非常多的陷阱，唏！左閃！右避！呼……終於也通過了！似乎我真是開心得太早了，一向前行，竟然被兩個巨型石球「追」着，而且前面又有長釘，避過巨石又要避長釘，真是非常危險！







噢！見到鋼索便好了，因為只要滑下去，殺掉兩頭老虎，便可以離開這地方了！





MISSION TWO
意大利——威尼斯

根據資料，我的下一個目地是意大利的水都「威尼斯」，那裏是一個不錯的地方，不過，又不知道會遇上甚事情了，如果大家真的想知道事情的發展？那麼便一定要繼續留意以後的報道了。



一隻以有趣可愛的狼為主角的動作遊戲《古惑狼》終於再次登場了，它的特別之處在於主角動作十分生鬼，而且難度並不算太高，所以它能夠吸引到許多女孩子去玩。

在遊戲中的目的是要在每一版中取得一塊紫色的水晶，只要取得紫水晶，就可以過版。

ACT
MEM
PlayStation

< 操作方法 >

十字鍵	控制角色的移動方向。
×鍵	跳躍；若緊按的話可以跳得更高，而且亦可以踩敵人作攻擊用。
○鍵／R1	蹲下／低頭。
行走時按○鍵／行走時按R1鍵	地上滑行，有攻擊力（雖有硬直時間，但可以立即用跳躍CANCEL）。
□鍵	迴轉攻擊。
△鍵	觀看角色的狀況。
按×鍵後緊按○鍵／按×鍵後緊按R1	以身體來作強力的攻擊。
按○鍵後按×／按R1後按×	高跳躍（可用十字鍵控制方向）。
○／R1來行走	爬行。
START	暫停遊戲。

< 道具一覽 >

WUMPA FRUIT：
收集100個的話，可以1 UP。



ARROW CRATES：
跳上去的話會跳得更加高。

AKU AKU（巫醫的面具）：
若取得一個的話，可以防禦敵人的一次傷害；若取得了三個的話，可以在一定時間內成為無敵狀態。



BOUNCE BOXES：
打破它或跳上去的話可以取得一定的WUMPA FRUIT。



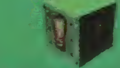
? BOXES：
若在版中打破一定數目的話，可以有一個BONUS PATHS玩。

! BOXES：
攻擊這一些寶箱一下的話，版中會有一些改變。



GREEN ! BOXES：
攻擊這一些寶箱一下的話，方格線條會化成木箱。

TNT BOXES：
跳上去的話，三秒後就會爆炸；若是向它直接攻擊的話，就會立刻爆炸。



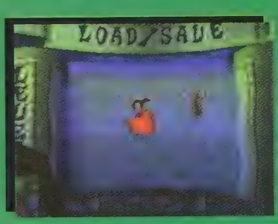
CRASH BOXES：
擊破它的話，可以取得1 UP。

NITRO BOXES：
一種即爆的危險品，千萬不可撞到啊！

C BOXES：
CHECK POINT，當在這一版中死了的話，可以在剛才攻擊這個箱的地方開始。

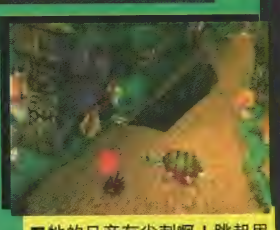


< 注意事項 >



（一）在每一次過版的時候，記着要在這裏作記錄，因為若使用了過多隻數去過一版的話，各位大可以LOAD回之前的記錄來玩多一次，省卻之後儲隻數的時間。

（二）不同的敵人是有不同的攻擊方法的；如敵人的背部有尖刺，當然是不可以用跳起踩牠的方法來對付啦，這時大家可以用地上滑行來擊倒牠；反過來說，若敵人的足旁有尖刺，大家便雖要用踩牠的方法對付了。



■牠的足旁有尖刺啊！跳起用身體壓倒牠吧。

（三）頭頂有木箱的地方，可以用跳躍來取得更多的WUMPA FRUIT，所以大家當一看見這一些箱的話，就要盡量爭取1 UP的機會了。



（四）當過了一個世界之後，大家是要站在這處一會，將十字鍵拉上的話，就會到達一另個世界。

（五）當遊戲開始的時候，大家可以在眾多的版中選擇由那一版開始，大家可以留意一下時空門的左方或右方，那裏是有寫着這一版的難度是多少LEVEL的。



LEVEL 1 —— TURTLE WOODS

在一開始時可以看到一些穿山甲類動物，單是用迴轉攻擊就可以輕易應付；不久當看見一上一下的鐵箱的時候，記得要取多一些果實；再行了不久，地上是有一些流沙的，大家只要靠跳躍來通過就可以了！再走不久，可以見到地上有一些落穴的，大家千萬不要失足跌下啊！當看見了地上有一個怪印，大家便用跳起的身體攻擊來打破它，這樣就可以到達一處隱閉的地方，在這裏可以取得十分多的果實，但是大家可以見到一些新的敵人——腳有刺的龜及紫色的鳥，牠們都是可以用身體壓下的方法來對付。當到了一處有許多NITRO BOXES的地方，便要靠下方跳到最右方，然後再靠ARROW CRATES跳到左面，這就可以取得箱中的東西，朝右方走時盡量立即跳到鮮鳥的背中，這就可以取得上方的木箱，繼續向右行，攻擊綠色感嘆號的箱後就可以利用右方的昇降台離開；一直向前走，通過CHECK POINT後可以看見地下有一個？印，這就是BONUS STAGE，進去可以得到十分多的果實，當然少不了1 UP啦！當看見了流沙地上的木箱，大家可以用跳躍來取得內裏的東西；通過了第二個CHECK POINT，會有一個十分大的落穴，內裏有一些老鼠，若將牠們全數擊倒的話，就會出現一張彈床，利用它可以跳上另一邊，不過其實大家亦可以在第一隻老鼠出現的地方跳起，借老鼠加上緊按×鍵來立即跳到另一邊的；再一直走的話，便可以取得紫水晶，並且找到出口。



■在這一些地方多食果實吧！



■小心避開一觸即爆的NITRO BOXES



■跳起的身體攻擊來打破它



■借老鼠彈過去比較實際

LEVEL 2 —— SNOW GO

在這一版的一開始，會有TNT及NITRO BOXES，小心避開後可以看見一些新的怪物——企鵝，但牠們只懂得迴轉攻擊，所以大家可以輕易對付；走了不久可以看到一處地下全是冰的地方，這一處是十分跣的，所以在走的時候要慢慢行，否則是有可能撞到TNT BOXES的，若要取高處的？木箱，大家可以用大跳加身體攻擊來取得箱中的東西，跳過了一連串的落穴，通過了冰地後，就可以找到一個傳送點，在CHECK POINT的不遠處，可以看見一處綠色的石壁地帶，這一處通過的時候要小心，不要在這位置逗留太久，否則是會遭巨石壓死的；跳過了一段落穴，可以看到兩排木樁，小心避過後，在幾有？標號的地方可以跳下取果實，然後照原一直走，攻擊！BOXES，會有一些木箱出現，取得了內裏的東西，就可以跳進盡頭的落穴，回到看見陽光並且有CHECK POINT的地方，先往下走，可以找到GREEN！BOXES及一堆果實；回到往前走的地方，記得小心跳過冰地處的落穴，不久就可以取得紫水晶；行了一會可以看到新的敵人——海獅，不過牠們的殺傷力不高，牠們唯一的長處就是速度快；再行一會就可以找到出口了。



■敬請小心地滑



■不要逗留在這些地方太久



■木樁陣要注意啊！

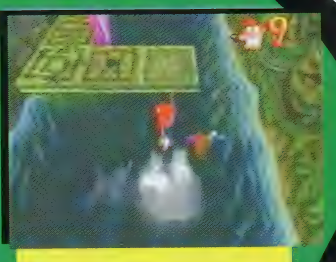


■許多時會有一連串的海獅出現

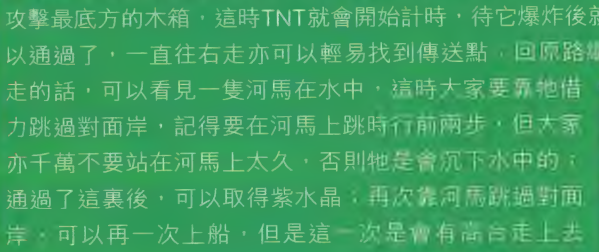
LEVEL 3 —— HANG EIGHT

■好好避開水雷及漩渦

在這一版中，最着的是跳的技巧：一開始跳過浮動的石柱，然後可以看見一些食人魚，所以在跳的時候要小心被咬啊！當看見了一朵巨大的食人花時，大家可以用地上滑行來打倒牠；當到達了一艘船停泊的地方，就可以跳到船上，這時大家可以駕着船來行走，除了要盡量取得木箱外，當然要小心浮在水中的水雷啦！另外，漩渦亦是會將你捲入渦內的，到達了浮台旁，可以在缺口位處下船；當看見了左方有一株食人花，便朝牠的根部用地上滑行劏倒牠，上方的食人花亦一樣，然後大家就可以找到一個？地板，這處亦是一個BONUS STAGE；一進入這STAGE時可以看見四個木箱，而其中一個是TNT，大家只要先攻擊最底方的木箱，這時TNT就會開始計時，待它爆炸後就可以通過了，一直往右走亦可以輕易找到傳送點，回原路繼續走的話，可以看見一隻河馬在水中，這時大家要靠牠借力跳過對面岸，記得要在河馬上跳時行前兩步，但大家亦千萬不要站在河馬上太久，否則牠是會沉下水中的；通過了這裏後，可以取得紫水晶，再次靠河馬跳過對面岸，可以再一次上船，但是這一次是會有高台走上去的，利用高台跳過木板，可以找到上岸的地方，只要通過這裏，就可以到達出口了。



■在河馬上跳之前記得行前兩步





■用地上滑行對付食人花



■衝上高台是十分重要

LEVEL 4 —— THE PITS

在這一版中的開始，可以看見腳有尖刺的龜及紫色的鳥，而且版中亦有許多的落穴，在跳之前一定要看清看楚才好，否則很可能會失足；一直走到第一個CHECK POINT，很快便可以看見新的敵人——齒輪龜，大家可以用地上滑行來擊倒牠，但千萬不要用踩的方法來對付牠啊！接着大家可以看見兩條路可以走，筆者提議大家先走右方的路，一直走過了一個CHECK POINT，可以看見左下方有一條路，這處就是之前未走的路了，走過去可以找到紫水晶及！BOXES，取得後便可以回到原路；通過了CHECK POINT可以找到一個落穴，跳下去後亦會有一些老鼠出現，借力跳過對面可以看見？地板，這亦是BONUS STAGE，在這處有一些鐵的箱子，大家可以用身體壓下的方法來打破箱子，TNT就要跳上上面，盡快取得果實，而一些窄路就可以用地上滑行通過，再向右行就可以找到傳送點；通過數個落穴，就可以找到出口。



■紫色的鳥還是避開為妙

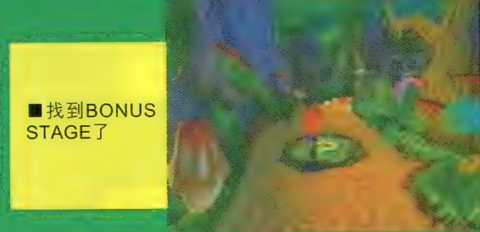
■找到分叉路時靠右行





■回左方的路可以取得紫水晶

■找到BONUS STAGE了





LEVEL 5 —— CRASH DASH



■巨石會一路追着你



■一見電磁場便要立即避開

■於BONUS STAGE中要在鐵箱下方穿過

■地雷會令你彈得老遠



■踏上FAST FORWARD的標記會衝前得很快

這一版的特別之處是要全程向下走的，所以玩者很容易因看不清前方的東西而致死。在入口不遠會有一顆巨石出現，而且它會一直向玩者衝過來，大家在這一個時候要盡快逃走，否則便會給巨石壓死；另外，地上亦有一些地雷，雖然踏上去並不會死，但是會被彈到很遠，這就很可能跌下一些落穴，所以逃的時候要小心了；在逃走的途中，會有一些電磁場及NITRO BOXES攔阻着的，大家亦要小心避開啊！行了數段路程，便可以找到BONUS STAGE的？地板；在這裏的入口會有一個可以彈動的鐵箱，大家要待它彈至最高處時在它的下方穿過，這就可以取得右方的果實了；由傳送點回到了之前的地方，可以看到一些FAST FORWARD的標記，若果踏上去的話，就可以快速移動一少段距離，這對於逃走方面會更加方便；再一直逃走，很快就會找到出口。

當離開了這一個世界，就可以站在五個世界正中的地方按↑，這就可以去到這世界的BOSS處。

BOSS戰—— RIPPER ROO

這一隻BOSS十分容易應付，因為大家並不需要向牠作猛烈的攻勢，就可以輕易戰勝牠，大家請跟着圖的次序來走吧！



■位置一（不要攻擊牠）



■位置二（待炸彈引爆後用地上滑行向牠攻擊）



■位置三（不要攻擊牠）



■位置四（待炸彈引爆後用地上滑行向牠攻擊）



■位置五（不要攻擊牠）



■位置六（待炸彈引爆後用地上滑行向牠攻擊）

LEVEL 6 —— SNOW BIZ

這一版的開始，可以看見曾經出現過的敵人——企鵝，而這裏的冰地亦比起之前玩過的一版多，不過這一版的企鵝亦懂得滑行來撞你，所以在行走的時候要小心突如奇來的敵人啊！當通過了海獅陣之後，就可以找到一個傳送點，當到了一個新的地點，就可以看見一些箭豬，大家千萬不要踩牠，用地上滑行吧！到達了一個斜坡時，大家要用跳躍跳到最遠的地方，在一落地時便用地上滑行，這就可以通過。另一點要留意的，就是這裏有許多的木樁陷阱，尤其是你的跳躍落點，所以每當跳之前要夾好時間才跳；通過了CHECK POINT後，會開始出現石筍，在經過時小心它插下來呀！當找到了一個上方有？的缺口，這就是BONUS STAGE的地方，在！BOXES後的一處，大家很可能跳不到上方處，這時大家可以使用高跳躍（按○鍵後按×或按R1後按×），就可以通過這裏了。於傳送點回到原路，在CHECK POINT後會出現一些巨輪，小心在旁邊避開它們後，很快就可以找到紫水晶；當再次通過了巨輪陣，就可以找到出口。



■企鵝懂得跳過來啊！



■箭豬要用地上滑行來對付呀！



■以跳躍及地上滑行通過這斜坡吧！



■小心跌下來的石筍



■這裏要利用高跳躍通過

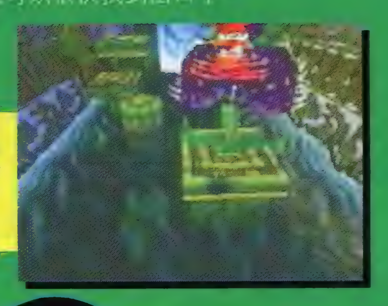
LEVEL 7 —— AIR CRASH

又是一版靠跳的地帶，一開始雖然有食人花，不過大家可以在跳過去後用迴轉攻擊打倒牠，在以後的地方若同樣有食人花封着落地點的話，都可以用這一招來對付呢；除了食人花之外，當然少不了一連串的食人魚攻勢啦！當找到了船後，便可同樣要在河中避開水雷及漩渦；通過了CHECK POINT後，可以找到BONUS STAGE的地點，但這一個BONUS STAGE的難度共不高，大家可以輕易取得很多果實；從傳送點回到原路，可以找到紫水晶，但在之後的一段水路比較難走，因為這處有極之多的水雷及NITRO BOXES；當到了岸上，亦在NITRO BOXES加上食人魚陣，大家要盡量靠左或右方來避開牠們呀！通過這裏後，就可以很快找到出口了。



■這處的水雷及NITRO BOXES多的是

■先在這裏歇一歇，待前方的兩個水雷離開才通過吧！



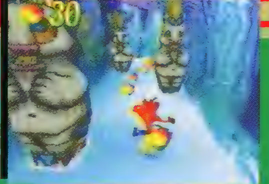
■跳起用迴轉攻擊來對付食人花



■走最左或右方吧！

LEVEL 8 —— BEAR IT

這一版是要一直騎着小狗一直跑的，是十分考反應的一版。要注意的事項，除了留意敵人的出現位置之外，牆及柱都不要撞向它們，還有水池的位置，一看見便要小心跳過；很快，就可以取得紫水晶，但之後會出現水池地方是會有鯨魚出現的，大家要跳向鯨魚出現的地方才安全啊！另外，某一些木箱若看真些的話，其實是炸彈來的，所以在撞向木箱取東西的時候要小心；再過一會，就會出現炸彈陣，靠右方走的話便會安全一些了；通過了這裏的話，就可以很快找到出口，但在走之前不要忘掉GREEN ！BOXES呀！當過了這一版後，不停踩門外的狗，可以取得10 UP，所以記得踩牠啊！


■不要撞向牆及柱

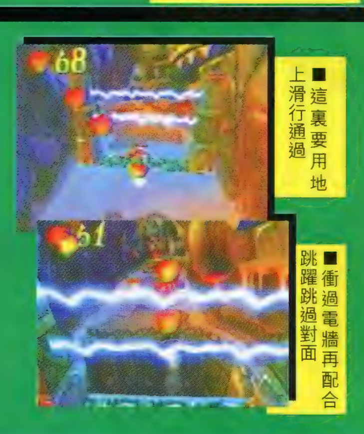

■在水池中的鯨魚要小心


■木箱可能是炸彈，看清楚吧！


■在NITRO BOXES陣處要靠右方走

LEVEL 9 —— CRASH CRUSH

又是一版向下並且被石追的地方了，頭一段路程與之前的沒有大分別，但當到了巨大電牆的地方，大家便需要用地上滑行通過了；走了一會，可以看見右方有一條回頭路，大家可以先走進去看看，這裏有一個落穴，而且還有一度巨大電牆，但大家可以用地上滑行一衝過電牆再立即配合跳躍過對面，不過這裏只是有一些果實可以取，取得後便可以從傳送點回原路；被巨石追了一大段路後，可以找到BONUS STAGE的？地板，而這處的果實六十分容易取得；從傳送點離開後可以立即找到紫水晶，再被巨石追一會就可以找到出口。


■這裏要用地上滑行通過

■衝過電牆再配合跳躍跳過對面


■多些踏上FAST FORWARD標記可以令逃走更加輕鬆

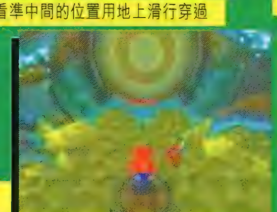
LEVEL 10 —— THE EEL DEAL

於水渠的這一版，首先可以見到通風葉，大家要看準中間的位置用地上滑行穿過；當到了水的位置，大家千萬不可以在水變成黃色時跳下去，否則是會被電死的；沿路一直走可以到達有浮台的地方，但小心浮台自動間歇性地下沉啊！穿過了大門後，可以找到分支路，大家先走左方的路，會見到一個鐵桶，小心避開它一直走，可以找到BONUS STAGE的？地板，在這裏亦很容易取得一大堆果實；回原路繼續走，亦會見到兩條分支路，再左方的路可以取得紫水晶，然後大家可以走右方的路，在通過了一條很長的路後，可以一處鐵絲網的地區，攀着鐵絲網小心避開敵人後進入大門，便可以找到出口。

同樣在昇降台按！，可以找到這一個世界的BOSS。


■看準中間的位置用地上滑行穿過


■水變成黃色時不要跳下去


■浮台是會下沉的，小心


■小心避開敵人啊！

BOSS戰——KOMODO BROS.

雖然牠們是有兩個人，但是攻擊一個就夠了；牠們的其中一個負責遠距離作飛刀攻擊，而另一個則負責近距離迴轉攻擊；大家只需要待迴轉攻擊的一位轉至暈倒時向牠攻擊就可以了。


■不停逃走避開飛刀


■小心避開迴轉攻擊


■待牠暈倒便向牠攻擊





ROCKMAN DASH

最新消息發佈

前兩期已為各位介紹過收錄在《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT》中的體驗版，而今次在CAPCOM公司最新的資料中，則公佈了一些新的角色和人物，以及一些劇情圖片，而且遊戲的名字亦有了定案，稱為《ROCKMAN DASH》。

ACT	製造商：CAPCOM	發售日：12月17日發售預定
MEM	售價：5800日圓	記憶：未定

PlayStation

＊畫面仍屬開發中

登場人物

邦　狄西魯　洛露　洛克人　多倫　狄他　巴里魯

最新人物造型

在最新的資料中，亦增加了敵人的圖片。當中一些敵人的圖片顯得十分可愛趣緻；另外一些則似乎是大BOSS的造型，不過會否出現更巨大的敵人機體，便有待進一步的消息公佈了。

■ 各種敵人的造型介紹。

■ 有些敵人的造型十分可愛。

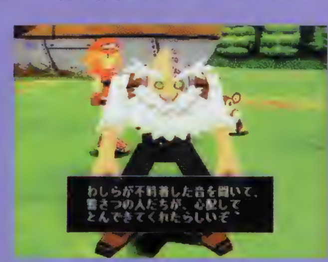


多種新型武器

ROCKMAN系列中較為人知的特色，就是他的手部可以變換各種武器。從公佈的圖片中，可見有多種不同的武器設計。而ROCKMAN如何取得和更換武器方面，未知會否沿用以往需要打敗敵人的方法；抑或使用一般RPG遊戲的設計，要ROCKMAN賺取一定金錢後，到某些專賣武器的商店購買。甚至可能會出現一些售賣超強勁武器的隱藏商店，需要玩者去發現找尋也說不定。總之有更新的資料，必定會為大家搶先報導。

大概故事內容





關於故事內容方面的資料，暫時未有任何正式的公佈。不過，從日本有關方面的雜誌得悉，這將會是一個歷險故事：講述ROCKMAN因為想找尋世界各處遺跡的寶藏，而踏上冒險旅程，途中亦遇上不同的敵人和困難，需要主角來解決。



最新劇情圖片介紹

首先是有關遊戲中可以破壞背景物件的圖片，原本在體驗版中的背景物品是不能破壞的。不過，從今次最新的圖片中所見，ROCKMAN已能夠破壞放在路旁的一部飲品售賣機。惟筆者猜測當中或會預備留下一些物件，讓主角去拾取使用。



■買汽水咁溫馨。



■咁耐都未出來？


■看招！



■好玩！！


■再來一腳，踢你死未。


■黑煙冒出，結果……


■唉！早知今日，何必當初。

另一輯最新的劇情圖片，就是有關一位在體驗版出現過的少女－多倫。本來在體驗版當中，多倫就是ROCKMAN的最後敵人，擊敗她後便會完成整個體驗版。不過，在今次的圖片中所見，原來多倫是一位非常害怕狗的少女，甚至面對一隻小狗也怕得爬上路邊的電燈柱來逃避，然後當ROCKMAN經過時為多倫解決困境。究竟她和ROCKMAN的關係是如何呢？是敵人還是朋友？除此之外，從圖片中所見到的那隻小狗，在體驗版的廣場當中同樣是有出現的，那時候它的身旁是有另一位少女在廣場上徘徊。究竟她是否小狗的主人？而且她和ROCKMAN之間是否有些特殊的關係？另外那隻小狗對於ROCKMAN在後來的劇情會否起到一些作用或幫助呢？


■小狗隨地走，主人應該好好看管。



■係咪呢，出事喇！



■小狗：「我雖然唔係靚仔，妳也不用如此大反應呀嘛！」


■哦……


■「……」—(熱密)

＊圖片對白純屬虛構





■這就是移動畫面！



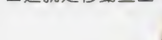
■能進化成各種不同形態的「龍」



■「攻性生物」隱藏着什麼秘密？



■謎之新人物！是敵是友？







AZEL~PLANZER DRAGOON RPG

RPG MEM SEGA SATURN

製造商：SEGA　發售日：6800日圓
容量：4 CD-ROM　售價：6800日圓

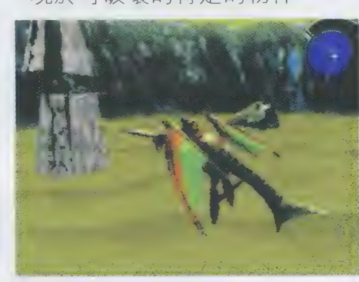
少年乘龍傲翔之日……

LOCK-ON SIMULATION SYSTEM（LCS）！

《PLANZER DRAGOON》系列的傳統／特色就是LOCK-ON（鎖定）系統！而這隻RPG版最新作亦繼承了這個特點！而且不是用於戰鬥時，而是用於移動畫面中！在畫面中因應不同的地點和物件會出現不同的鎖定游標指定目的地／物後，「龍」便會自動向目的地前進或作出相應的行動，包括調查（CAUTION）、破壞（BREAK）、進入（ENTER）等。

BREAK 破壞

相當於其他RPG「開寶箱」的指令。在迷宮或遺跡中的散落着的ITEMBOX（＝寶箱）便可藉此開啟，取得各種ITEM（道具）。除此之外還出現於可破壞的特定的物件。



ENTER 進入

當有門、閘口之類時出現便會的LOCK-ON MARK（鎖定記號），表示可以內進



CAUTION 調查

有甚麼異於平常的事或物時便會出現，簡單來說就是可供「調查」的意思。

ACCESS？

詳細未明，和ENTER、BREAK完全不同的LOCK-ON MARK（鎖定記號）。但從字面估計和通訊之類有關。





移動中的指令



ITEM

顯示出現在持有的ITEM數量和種類，畫面和購物時相同。



MAP

直到現時為止的地圖顯示（AUTO MAP），能對自己所在位置一目瞭然。



TYPE SELECT

改變龍的形態TYPE，可避免在浪費時間在戰鬥途中才改變形態。（有關龍的形態曾刊登於第53期）



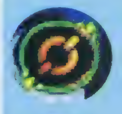
設定

改變各按鈕配置及方向鍵的操作

這就是戰鬥畫面！

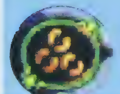
COMMAND ICON

只要在戰鬥途中按C鍵便能打開這個COMMAND ICON畫面。在這裡可以使用ITEM和回復HP等指令，就像一般RPG一樣！



射擊！

利用艾傑EDGE手上的槍攻擊，可直接按A鍵發出此指令



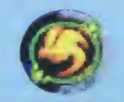
HOMING LASER

指示「龍」使用誘導激光HOMING LASER作攻擊。可直接按B鍵發出此指令



使用道具

使用回復用ITEM



BERSERK 攻擊

使用特殊攻擊（BERSERK原為發狂之意，但在本作中有回復HP、防禦等相當於「魔法」的BERSERK攻擊……）

TYPE SELECT

在戰鬥途中改變「龍」的形態，以配合不同戰況。



ENEGRY GAUGE

在戰鬥中最重要的一環，就是這個影響行動的ENEGRY GAUGE！（見右下角三條能源槽），這三條能源會在移動以外的時間回復，而作出不同的行動消耗亦不同。若能量不足，是不能作出該項行動的。

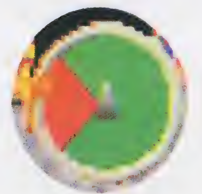
行動和必要消耗量

行動	消耗量
鎗／誘導激光等攻擊	1 GAUGE
BERSERK 攻擊	2 GAUGE
使用道具	1 GAUGE

戰鬥雷達







經常維持在綠色方向！

和一般的雷達不同，在這裡是以敵人為中心的；而我方在不同的位置，敵人的行動和攻擊方式都不同。但在移動時ENEGRY GAUGE是不會回復的，一味逃避便什麼也做不到！

當我方位於雷達無色部份，即表示位於敵人的攻擊範圍內（綠色部份是敵人攻擊不到的死角）。要小心敵人的攻擊、自己的HP殘量和狀況（如麻痺）。

當我方位於雷達紅色部份，即表示位於敵人發動特殊攻擊的最危險位置，不但會受到猛烈攻擊，還可能受到各種令狀態發生異常的特殊攻擊，要避免位於此位置。

因應敵人相對位置產生的不同效果

正面

防禦力：普通
最普通的情況，通常是敵人攻擊最猛烈的地方，但有時敵人的弱點就在這裡。



側面

防禦力：高
令人意外地，是敵人防禦力最高的地方，但攻擊一般會較少。




後方

防禦力：低
普遍的敵人弱點，但會有例外的情況。





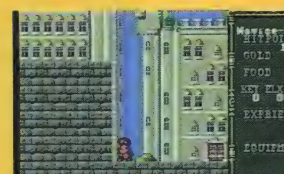

迷宮般的城 FALCOM CLASSICS 仙樂都

by：山寺良牙

ARPG	製造商：VICTOR	價格：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	記憶：321

SEGA SATURN

在《FALCOM CALLSIC》中一隻比較少人認識的GAME，就算是本人也是首次聽到這名字，今期本人便會對此GAME作出簡單的介紹。





故事背景

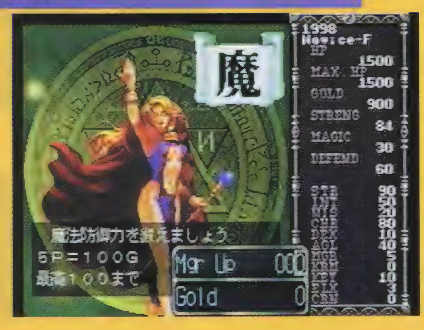
為了打倒即將來臨的黑暗世界——加路斯斯，主角而來此地，可以打倒加路斯斯的武器就只有DRAGON SLAYER，而這件物件是放在此有十層的地下迷宮中，至於能否取得DRAGON SLAYER及將加路斯斯打倒，從而避免黑暗的世界走出來，就是看你的技巧了。

操控方法

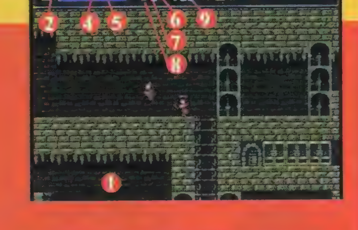
方向掣：主角移動方向（按上或斜上可作跳躍）
A掣：使用道具
B掣：取消決定
C掣：魔法操作
Z掣：使用TELEPORT（可以立刻從任何地方逃出至安全地方）
START掣：COMMAND MENU（可作SAVE、LOAD、查看狀態、查看地圖、改變裝備）
L／R掣：按緊後可作橫向移動

能力視窗看法

STR：體力——會影響攻擊力的多少
INT：知性——會影響魔法攻擊力的多少
WIS：知惠——會影響使用魔法道具的效果
CHR：主角的魅力度
DEX：器用——會影響開啟寶箱時的速度
AGL：敏捷——會影響戰鬥時的移動速度
MGR：魔法防禦力



畫面看法



1.迷宮畫面
2.塔的層數
3.現時的HP
4.最高HP值
5.主角的HP計
6.現有金錢量
7. 食物計：這值會隨時間而下降，當到達0時便會開始自動扣HP。
8. 聖靈藥：就算是HP 0時，便會自動用他使HP全回復，可是留意是有數量限制，當全部用完後再次到HP 0時便會GAME OVER。
9. 鍵：開任何門也需要之物，每開一次門便要用去一條。
10. 道具視窗：使用裝備中之道具，按下A掣便可使用。

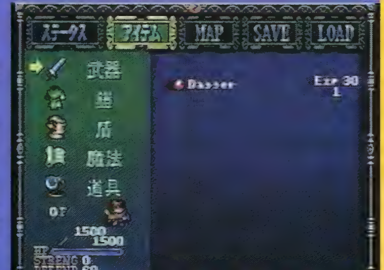
COMMAND MENU

能力值

1. 主角之名字
2. 作為戰士之稱號
3. 作為魔法使之稱號
（2及3項是會隨經驗值的上升而改變稱號）
4. 迷宮層數
5. 主角的樣子
6. 現時的HP值
7. 最高HP值
8. HP計
9. 各項能力
10. 因果報應：這表示主角的罪惡（邪惡）度，當做出違背與神（正義）的行為時便會上升，基本上上升了的值是不能再下降的，而且會影響升LEVEL的能力，至於有甚麼行為是不能做的話就得由玩者去判斷，另外去LEVEL 10的門一定要在因果報應值0的狀態下才可開啟。



道具



STRENG：跟據裝備的武器而變化
DEFEND：跟據裝備的防具（鎧．盾）而變化
EXP：經驗值——就算是同一的道具，經驗值較高的可發揮出更好的效果。
所有數/使用可能回數：一看便知是主角擁有該道具的數目或可使用該道具的次數

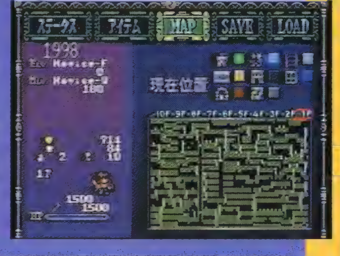
增加經驗值的方法

劍：使用劍攻擊便可增加
鎧：被敵人攻擊後便可增加
盾：被敵人正面攻擊後便可增加
魔法：使用魔法攻擊便可增加
道具：使用後便可增加

MAP

這可以查看現時所處層數的地圖，而內亦有用不同的顏色來表示不同的地方。

[illegible]：怪物的巢穴，同時在該處亦藏有一些貴重的武器，防具，道具等。
WARP ZONE：會自動地一下子跳到另一地方
[illegible]：可以自由上落各地方
SHOP：武器，防具屋等。
[illegible]：只可下去而不能再次走回上去
[illegible]：需要使用鍵來開啟
[illegible]：通往下一層的通道，可是若果戰士的稱號或魔法使之稱號不到達一定程度是不能開啟的。
[illegible]：可以用鋤將他們破壞



戰鬥畫面

1. 戰場畫面
2. 怪物的名字
3. 怪物的HP（擊倒的會以DEATH顯示）
4. 戰士的經驗值（使用劍攻擊時會上升/直接衝過去攻擊）
5. 魔法使的經驗值（使用魔法攻擊時會上升/按C掣攻擊）

註：另外擊倒的敵人是會留下寶箱的，取得寶箱的方法是走過去倚著寶箱便可，可是留意一點，就是擊倒敵人後主角若逃離戰區後再次進入時，該寶箱便會自動消失。

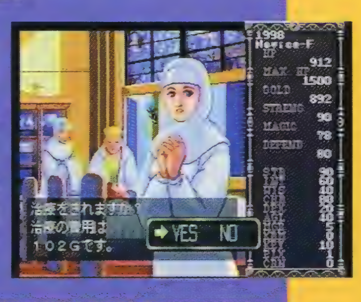




SHOP

在各層中均有不多所的商店在營業，可是在MAP中是沒有顯示出高店的類形，這只好靠玩者的記憶來記著。

武器屋：當然是買賣武器的地方
防具屋：是買賣防具（鎧．盾）的地方
魔法屋：買賣魔法的地方「認真古怪」
鍵之店：專出售鍵用來開啟門戶
食料店：專出售食品的商戶
[illegible]：回復HP用
[illegible]：亦是用來回復HP用，可是價格就比病院平（便宜）
[illegible]：取得一定的經驗值後可於此處上升「戰士的稱號」及「魔法使的稱號」號，另外亦可於此地得知升下一個LEVEL的必要經驗值。



魔法表（一部）

NEEDLE：將精神力形成針投向敵人/屬性——無
DELUGE：操控水來攻擊敵人/屬性——水
FIRE：使用火焰來攻擊敵人令敵人化灰/屬性——火
THUNDER：用激烈將雷電來攻擊/屬性——雷
TILTE：令任何物體分解成粉狀/屬性——無

道具表

RED POTION：回復HP
SPECTACLES：可以調查出敵人的名及能力值
BLACK ONYX：向上一段WARP
FIRE CRYSTAL：向下一段WARP
MATTOCK：向主角的前斜下方掘開一個洞
HOUR GLASS：令敵人一時不能移動
WINGED BOOTS：可無視重力地移動（塔中以外）
MANTLE：可以穿牆過壁
DEMONS RING：使自身透明令敵人看不見
PENDANT：開啟門戶（塔內：所有的房間/外面：主角的前後及洞窟）
CANDLE：令主角不會受到怪物化敵人之攻擊
RUBY：一時攻擊力上升
BROWN POYION：一時魔法攻擊力上升
MIRROR：一時攻擊命中率上升

冒險技巧

[illegible]——怪物的種類就算是同種也會有強弱之分，若果有時真的對付不了，倒不如先暫時逃離戰場，回復好體力後再次回去對付也不遲，基本上敵人的數目是不會再次增加的。

[illegible]——當LEVEL一邊上升時，商品的價位亦會隨著而上升，所以最好在趁平時買定多些「鍵」來備用。

[illegible]——在此遊戲中是會有一些善意的怪物出現的，至於誰善誰惡則要由玩者去判定了。

[illegible]——遊戲中是會有一些不能再跳出的陷阱，這時只有以下三個方法才可：1.使用道具來逃出/2.利用敵人，有時敵人是會找到主角的，當然便會立刻進入戰鬥畫面，這時主角只需一直向上就離戰區，便可自動逃離陷阱。

[illegible]——遊戲中有一些道具，在放了後是可自動減少因果報應值5的，可是在該世界中有這些道具的地方少之又少，所以若果因果報應值上升得過多，遊戲便會越玩越辛苦的。

名作再次重現



FALCOM CLASSICS
伊蘇——YS——

by：山寺良牙



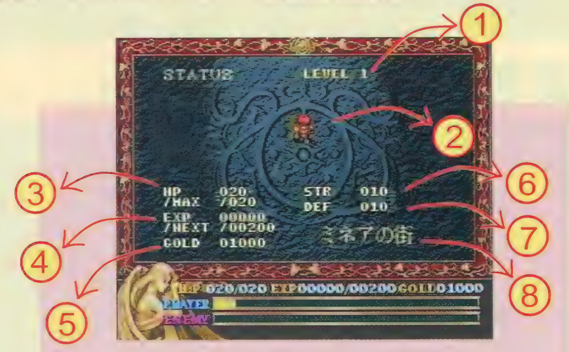


一隻永留千古的名作ARPG，由PC8801到超任的《Y'S III》都有不少的支持者，現在VICTOR就將這名作收錄在《FALCOM CLASSICS》中，現在就讓咱們一起去探索這個《伊蘇》的世界。

操控方法

- 方向掣：主角移動方向
- A掣：使用道具
- 方向掣＋B掣：高速移動
- C掣：決定
- START掣：開啟視窗（可作SAVE、LOAD、查看狀態、改變裝備）
- X掣：開啟視窗（查看狀態）
- Y/ Z掣：開啟視窗（改變裝備）

狀態（STATUS）視窗看法



1. 現時的LEVEL
2. 現時裝備之道具、防具、武器
3. 現時的HP及最高HP值
4. 現時的經驗值及下次升LEVEL時經驗值指標
5. 現有金錢數量
6. 攻擊力
7. 防禦力
8. 現時所在地

畫面看法

1. 現時的HP
2. 最高HP值
3. 現時的經驗值
4. 升LEVEL時經驗值指標
5. 現有金錢數量
6. 主角的HP計
7. 戰鬥時敵人的HP計



戰鬥方法



首次玩這個GAME的人有可能不知攻擊敵人方法，其實攻擊他們只是一事咁淺，就是「就咁衝埋去」，當然有時衝過去亦有機會被敵人反擊的，這要特別留意。

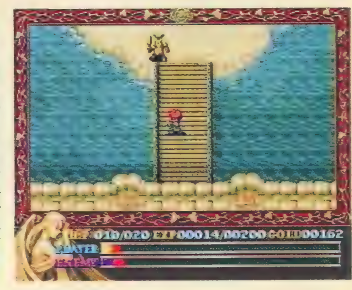
裝備（INVENTORY）「SATURN MODE」/（EQUIPUMENT）「ORIGINAL MODE」視窗看法



1. 所選道具之種類（在所選種類按下A/ C，之後再將CURSOR移到想裝備之道具，再按下A/ C，當看到有個粉紅色的格圈著該道具，便算裝備了該道具。）
2. 可使用或裝備之道具
3. 會自動使用之道具

※ORIGINAL MODE中另有一項INVENTORY，是用來看主角有甚麼道具或裝備品用的。

HP計



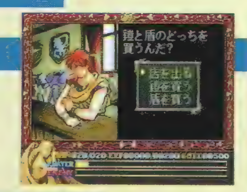
各位有可能不知道有這一點，就是若果有受傷的話，只要在原地站著，HP便會自動地回復，可是有兩點仍是要留意的，其一就是要小心敵人可能會趁機來襲（雖然可以看到敵人）；其二就是在迷宮內有些地方時不會自動回復HP的。



流程攻略

於米尼亞村中與村民交談

到武器屋購入SHORT-SWORD



到防具屋購入CHAIN-MAIL

先出城打敵人，升一至兩個LEVEL
及最少賺夠$700

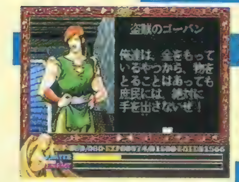
回到村中到防具屋購入SMALL-SHIELD



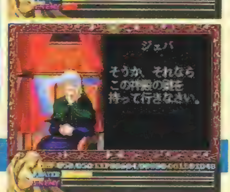
到村右下角的占卜屋得知有關伊蘇的事
（取得CRYSTAL）



出村後向上走，過橋後一直向右走，之後到了謝壁古



在謝壁古村取情報，從村長口中得知「銀之鈴」被盜，要求到出上的盜賊基地取回



另外在謝哈家中取得到神殿的KEY

從村上方的出向往盜賊基地及山上神殿



到基地得知他們是不會向普通庶民出手

在神殿同前先升主角數個LEVEL

進入神殿第一層（取得紅寶石／神殿右方）

對付第一隻BOSS（方法：維持站在下方，不要觸到火柱，待BOSS現形時便衝過去攻擊）



進入另一層並先取得牢房之鑰

開啟右方的牢，救出少女菲娜並取得寶箱之鍵

開啟所有本層及上層剛才開不到的寶箱

上層取得之寶物

RING-MAIL：防禦力加倍

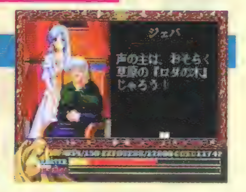
下層取得之寶物

銀之鈴

MASK OF EYES：一會有用

頸鏈

回去謝壁古村從謝哈口中得「羅達之木」的事



到村長家得知取回銀之鈴後，便可取得POWER-RING

再次到盜賊基地得知MASK OF EYES，可以看到一些平常用眼看不到的通道

先回到米尼亞村購入TALWARL、REFLEX及LARGE-SHIELD

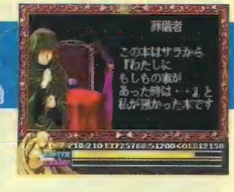
進入第三層神殿，

取得之寶物有

HEAL-POTION

SILVER-SHIELD

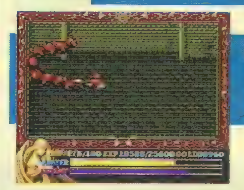
象牙之鍵



圖中的門一定要用MASK OF EYES才可看到的通道

取得之寶物——大理石之鍵

進入第五層，用象牙之鍵及大理石之鍵開啟門戶



打BOSS，方法是要攻擊他的頭，可是以這時的LEVEL及武器威力，該可一招便將其擊倒

取得伊蘇之書的「哈達路之章」

回到米尼亞村的占卜屋，得知占卜師莎拉已死去，只剩下伊蘇之書的「多哈之章」留給主角

另外從村民中得知下一步是要到廢坑
（廢坑於草原的上方）

廢坑中取得之寶物

HEAL-POTION

TIMER-RING：將敵人移動能力減半

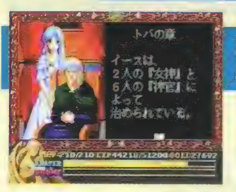
SILVER-ARMOR

HEAL-RING：在原本一些不會自動回復HP的地方，也可自動回復HP

羅達之種子

銀之口琴

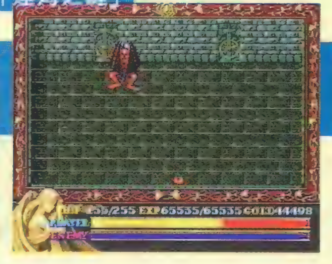
出去廢坑回到米尼亞村，將銀之口琴交給里亞



到謝壁古村的謝哈家中解讀有關該兩本伊蘇之書

在草原的中部用羅達之種子來換得SILVER-SWORD

回到廢坑並取得「達姆之鍵」



之後便在廢坑的下方用達姆之鍵進入一房間與BOSS對局，接下來……

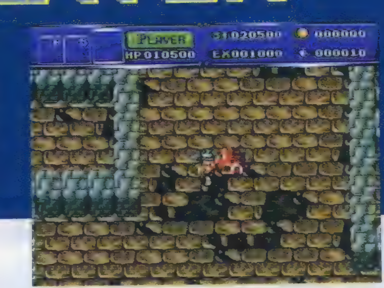


by：山寺良牙



懷舊名作再次重現 FALCOM CLASSICS DRAGON SLAYER

又一隻名作出現於《FALCOM CLASSICS》中，這就是《DRAGON SLAYER》，這遊戲相信聽過的人就多，但玩過的人就不太多了，今期本人便會就此遊戲作出介紹。



ARPG | 製造商：VICTOR | 價格：5800日圓
容量：CD-ROM | 記憶：4/ SAVE
MEM | SEGA SATURN

操控方法

按鍵	功能
方向掣	主角移動方向
A／B掣	使用魔法
C掣	決定／拾起、放下、使用道具
START掣	開啟視窗（可作SAVE、LOAD、使用及裝備魔法）

畫面看法



1. HP值——到 當然是會死去並GAME OVER，而補充HP方法就是將版面上的金幣取得，並且回到家中便可回復HP。

2. 攻擊力——攻擊力上升之方法是要先取得版面上的POWER STONE，然後運回家中放下，之後攻擊力便會上升。

3. 經驗值——每擊倒一敵人便會上升一定的經驗值，當上升至一定程度後，便可打斜走或取得更強的魔法。

4. 現有金錢數量——可用他們回家換取HP，增名的數目會與金錢量成正比。

5. MP值——每取得一個壺便可增加1，可以用來使用魔法。

6. 道具視窗——現時主角所持有的道具

7. 魔法A、B視窗——在A格的魔法可直接按A掣來使用，同樣地B格的魔法可直接按B掣來使用。

戰鬥畫面看法



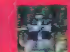
1. 敵人的HP
2. 敵人的攻擊力
3. 敵人的經驗值

戰鬥方法

攻擊敵人方法就是「向著」衝埋去便可，可是敵人也是有權反擊的，這要特別留意。另外絕不可站著不動任由敵人走過來，因為這只有被敵人攻擊而不能攻擊到敵人的。

道具表


1. 鑰——用來開啟版面上的寶箱


2. 介指——增強手力，可以將版面上的石推開一格。


3. 十字架——可以作BLOCK，令敵人不能走近攻擊。


4. 劍——取得後手可攻擊敵人，版面上有多把放著，不用擔心找不到。


5. 寶箱——用鑰開啟後可取得寶物，可是要意有些箱是被咀咒的箱，開了後便會被骷髏頭纏著。

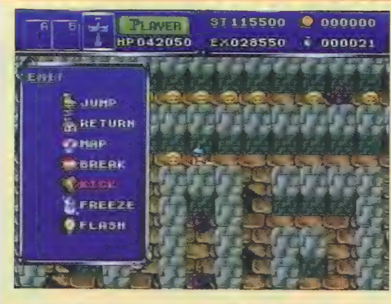

6. 魔法藥壺——取得後可使用魔法一次

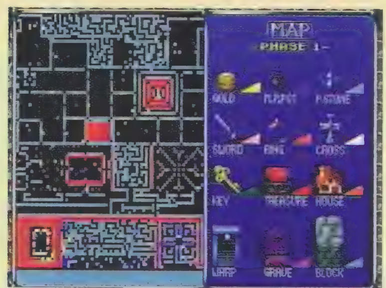

7. 金幣——取得後可以拿回家用來換HP（@+500HP）

8. POWER STONE——取得後拿回家便可增加攻擊（@+5000）

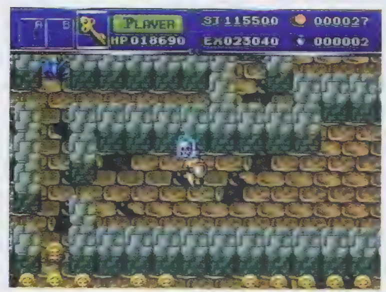
魔法表

1. JUMP——隨便跳至地圖上任何一處地方
2. RETURN——由地圖上任何一處地方跳回家中
3. MAP——出現地圖，而地圖上的物件及障礙物均會用各自一隻COLOUR顯示出來。
4. BREAK——將牆壁破壞(不會消耗MP)
5. KICK——將牆的石踢開來攻擊敵人，只要擊中敵人才會消耗MP。
6. FREEZE——將一隻敵人凍結
7. FLASH——放出閃光令敵人「硬直」一段時間
8. FLY——變身成鳥，一定時間來可於空中飛行。

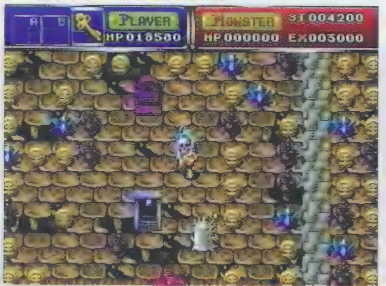




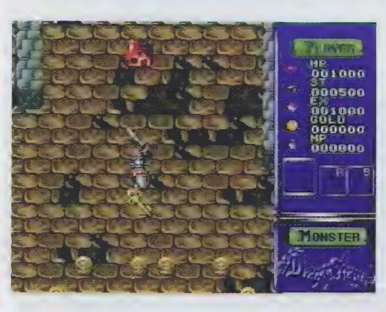
被骷髏頭纏身，該怎辦？



有些寶箱開了後，便會有骷髏頭出來，並且會纏著主角。這時主角是不能使用任何魔法，要驅走他們只有兩個方法，其一就是用WARP ZONE來擺脫，另一就是回到家中。

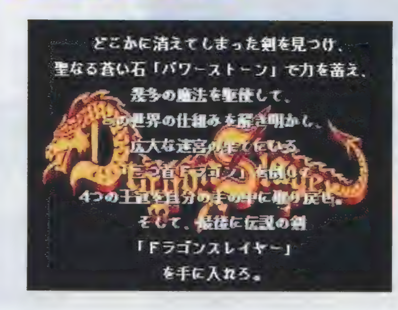


SATURN MODE與ORIGINAL MODE之分別



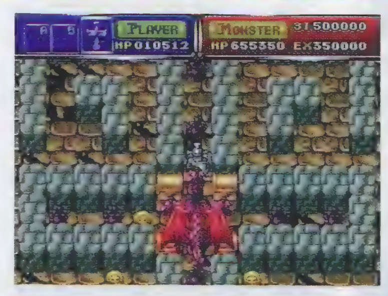
今次這《FALCOM CLASSIC》收錄的遊戲中，每一個也是會有SATURN MODE與ORIGINAL MODE，而這個《DRAGON SLAYERS》，SATURN MODE與ORIGINAL MODE之分別就在於視窗的擺放位置，SATURN MODE在畫面上方，而ORIGINAL MODE則放在畫面右方，跟以前的電腦版一模一樣，而難易度方面，兩版本均有少許的分別，想玩原汁原味的，還是玩些創新的，就由你去決定了。

遊戲目的



說了這麼久也好像沒有說過遊戲的目的，其實這GAME的最終目的就是要找出版面上的三頭龍，並且將牠消滅，然後取得王冠，至於能否令主角取得王冠，就得看你的本事了。

少少少量攻略技巧

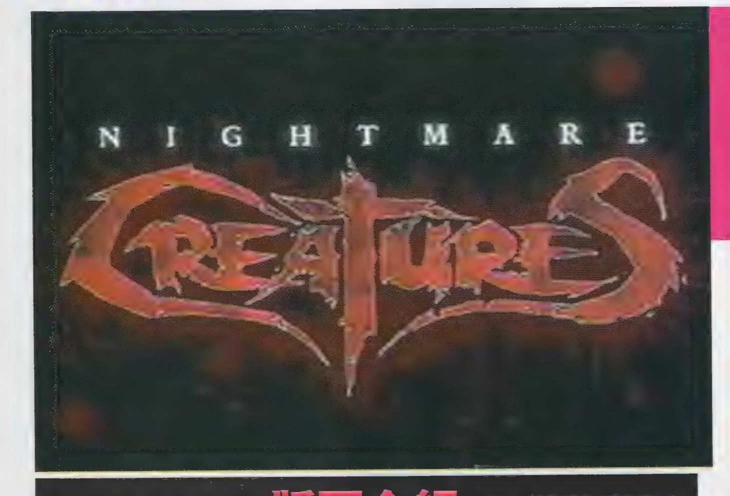


先取得版面上的POWER STONE來增加攻擊力，之後再取得金幣來增加HP，認為取足後，才去尋找三頭龍並將牠消滅。

另外，此遊戲是橫向無限捲軸的，即是話在版面最右方再向右走時，可以走至畫面上最左方的。







NIGHTMARE CREATURES

ACT　製造商：KALISTO　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
MEM　PlayStation

MONSTERS

■SNOWMAN　■GIANT RATS　■巨大化GARROYLES　■HELLHOUNDS
■HELLDEMONS　■RIPPER　■MONSTER ADAM CROWLEY

版面介紹

STAGE 11 ～ SNOWMAN ～

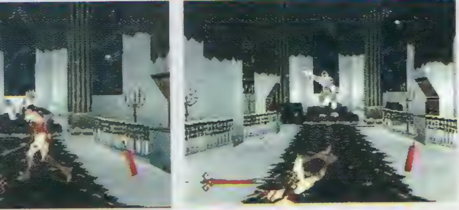
BOSS STAGE

續上回，遊戲進入第二個首領之版面，這次的BOSS為MONSTER SNOWMAN。版面為教堂內的決戰，每方的牆壁均有着二組DYNAMITE之ITEM，而SNOWMAN會於玩者直接攻擊不能的平台上以雪球擲擊。切勿企圖以防禦作招架，因為雪球乃防禦不能的攻擊，所以玩者需要利用橫移動閃避其攻擊，將DYNAMITE投往平台四週的炸藥之方向，使教堂倒塌，以瓦礫作攻擊，當六個火藥筒全被引爆後，SNOWMAN亦會隨之被擊倒。







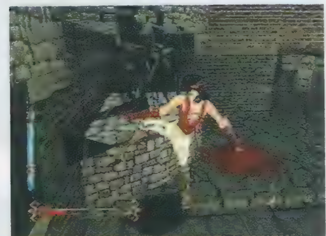


STAGE 12 ～ REGENTS CANAL ～

舞台解說

版面開首玩者沿路登上碼頭平台，而左方該處盡頭能通往地下房間，那裏有着四組不同的ITEM以供取得。其然，會出現兩道斷橋需現者通過，但不論玩者選擇前後，只要往右方便能通往取得ITEM之路，而左方則是通往終點之出口。若沿右方而行，抵達盡頭引爆依傍牆邊的炸藥，開啟地下房間的入口，取得內有的五組ITEM。另外左方之出口該處有着控捍啟動引水道的排水開關，只要將河水排去便能穿過引水道，通往上層平台到達該版的終點。

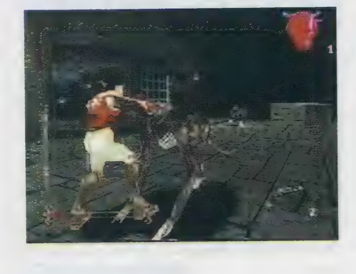


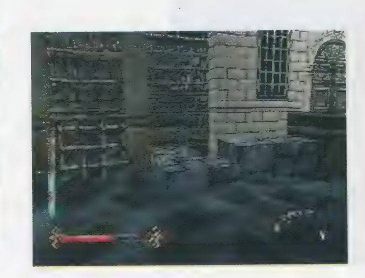


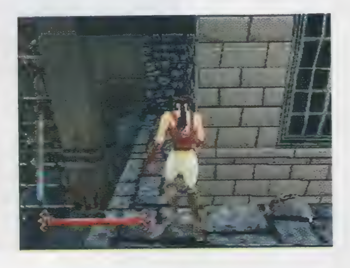


SECRET POINT

於碼頭平台的右方，會有MONSTERS突然出現破壞房間的牆壁，依破壞壁而進，通往底層啟動控捍，便能開啟版面開端時碼頭石壆的鐵閘，然而只要返回版面該處，沿路前進便能抵達SECRET POINT取得兩組ITEM。





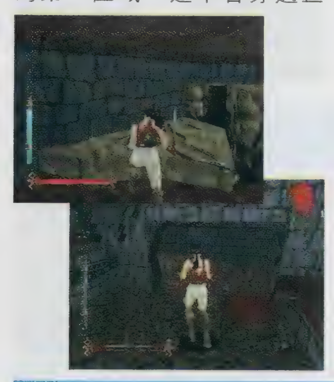


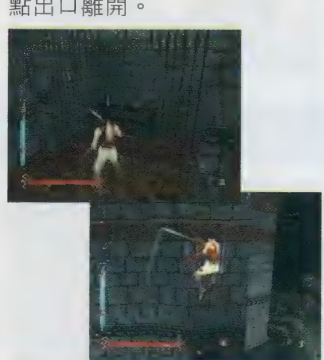


STAGE 13～LONDON ZOO～

舞台解說

該版面為MONSTERS入侵後的LONDON ZOO，玩者於開端時前往從被MONSTERS破壞之壁處進入鐵籠取得ITEM，其後於渡橋前方有着開啟籠中鐵閘的控捍，只要一經啟動便能通往動物園的第二區域，途中會穿過巨籠，這處能跳往彼岸取得三組ITEM，亦能啟動於MONSTERS洞窟盡處的控捍，開啟另一所籠的鐵閘，而該處亦有着少量的ITEM以供取得。抵達第二區域內，將滿佈周圍的火藥筒以GUN引爆，便能開啟前路通往博物館。然而博物館處有着數組不同的ITEM，待取得後前往二樓的終點出口離開。

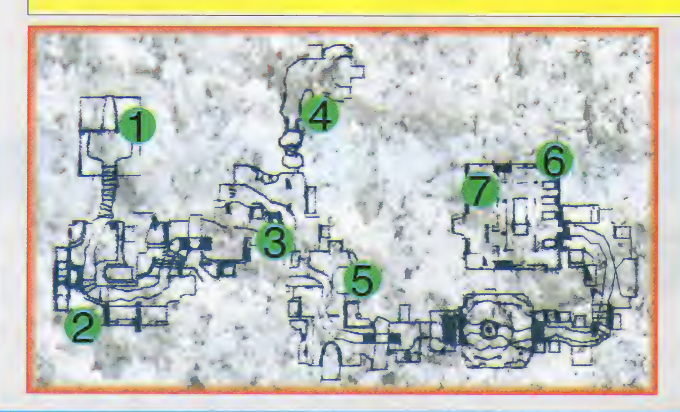




MAP 地圖

ITEM

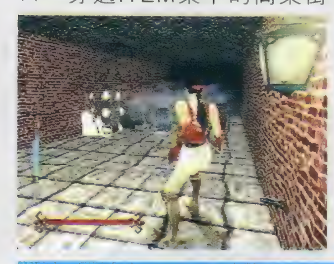
1.HEALING
2.PROXIMITY MINES
3.FLASH、GUN、HEART
4.SUPER HEALING
5.HEALING、SUPER HEALING
6.SUPER HEALING
7.GUN



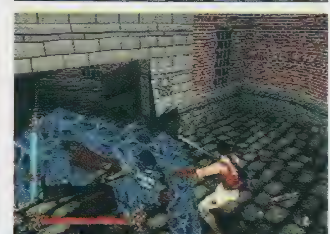
STAGE 14～MARYLEBONE～

舞台解說

路程較短的一個版面，而ITEM亦主要集中在商店街那處，所以難度則偏重於中BOSS STAGE一節。版面開首，玩者需要利用GUN引爆木門側的火藥筒開啟前路。沿路進入小屋，內裏有着大量的火藥筒，這次亦需要玩者利用GUN先行將其引爆才能通往出口。穿過ITEM集中的商業街後，進入另一部份的橫街，那裏有着強化武器裝備WEAPON UPGRADED，待取得後前往該版面的盡處之廣場，進入中BOSS STAGE。





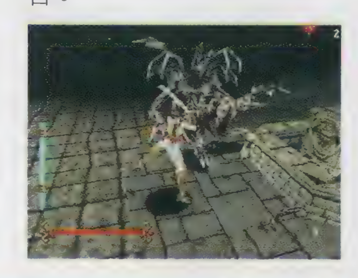






中BOSS STAGE

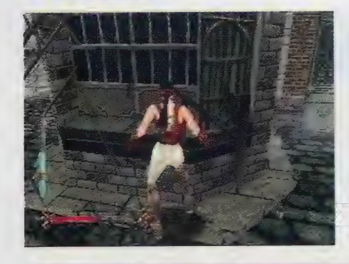
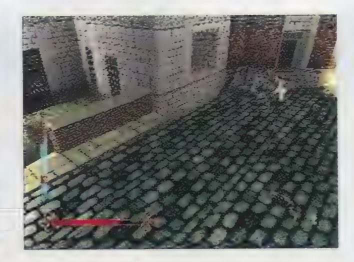
在版圖盡處的廣場之中，有着三隻巨大化的GARROYLES在守候。牠們的迴避力和攻擊力極高，使用防禦的方法雖然好，但久守必失、並不持久，所以玩者需要再次將其分散，集中主力攻擊，若能善用新強化武器裝備WEAPON UPGRADED便可輕易將其逐一擊破，當全被擊倒後，便會出現通往終點之出口。



STAGE 15～BLOOMSBURY～

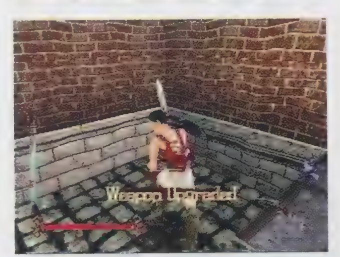
舞台解說

續前回版面進入另一商店街處，那裏的商店櫥窗有着不同的ITEM，供玩者取得補充。沿商店街而行會通往下層的房間，於門外更置有控捍，只要開啟後地下房間的出口便會打開。房間能通往MONSTERS的洞窟直達出口，當穿過出口的橫街後，即前往被火海侵襲的花園。在花園的水池內，有着四組不同的ITEM以供取得，然而花園的中央會出現分支路線，左方的一扇小鐵閘能通往房間取得ITEM，另外右方則是通往終點之出口，但玩者必需要利用GUN引爆於火海中的火藥筒，方能開啟通往前方。



SECRET POINT

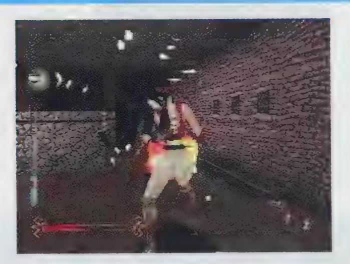
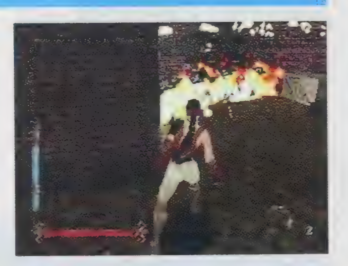
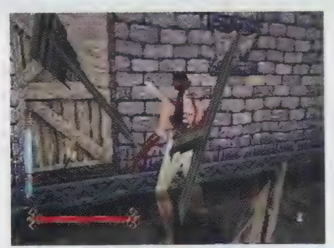



通過MONSTERS洞窟到達橫街後，於街角某處，有被火海淹沒的街巷，該處內藏新的強化武器裝備WEAPON UPGRADED和四組ITEM，玩者要一口氣直衝進入，便能到達SECRET POINT取得各項道具。

STAGE 16～PIMLICO～

舞台解說

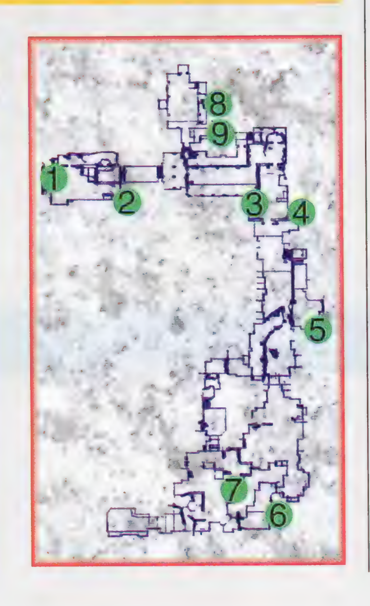
位於版面開端的右方房間內有着三組不同的ITEM以供取得，然而沿着走廊前進，會出現不同形式的火藥筒倒塞於出口處，玩者需要利用GUN引爆開啟方能通過。在走廊的盡處有着分支路線，左方的是通往上層，而右方則通往走廊的出口到達後園。左方的路線能通往上層，該處有開啟底層密室的控捍，只要啟動後便能進入，密室當中除了有三組不同的ITEM之外，出口處更有着隱藏房間，利用GUN引爆依傍牆邊的火藥筒便能打開，取得另外三組ITEM。回到右方的出口前進抵達後園，該處會再次出現分支路線，但兩者亦不會對通往終點有所影嚮，上路是通往上層的閣樓，而下路則穿越MONSTERS洞窟。另於閣樓的盡處窗櫃中隱藏着一組ITEM以供取得，此外MONSTERS洞窟內的窗櫃裏亦有一組ITEM供待取，完成後沿路前進便能往該版面的終點。


MAP 地圖

ITEM

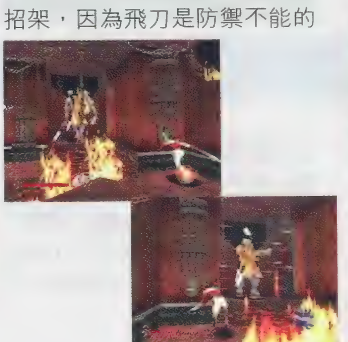
1.SUPER HEALING、BERZERKER
2.HEALING、GUN
3.HEALING
4.MULTI GUN
5.FIREBOMBS
6.GUN
7.HEALING
8.MULTI GUN、FREEZE、HEALING
9.GUN、SUPER HEALING、HEALING、BERZERKER



STAGE 17～JOSE MANUEL～

BOSS STAGE

雖然進入遊戲的第三個首領之版面，但BOSS RIPPER的作戰方式與第二個BOSS SNOWMAN比較相近。版面乃窄小的房間，而BOSS RIPPER亦會於玩者直接攻擊不能的平台上以飛刀作擲擊，一如以往，切勿企圖以防禦作招架，因為飛刀是防禦不能的攻擊，另外，火坑中會不斷爬出ZOMBIES纏擾玩者，所以玩者需一方面要利用橫移動閃避其攻擊，一方面要將礙事的ZOMBIES分屍，最重的還是輪流啟動房間左右上角的控捍八次，令平台上針壁併合，那麼便能絞殺BOSS RIPPER。






STAGE 18 ~ WESTMINSTER · PART I ~

舞台解說

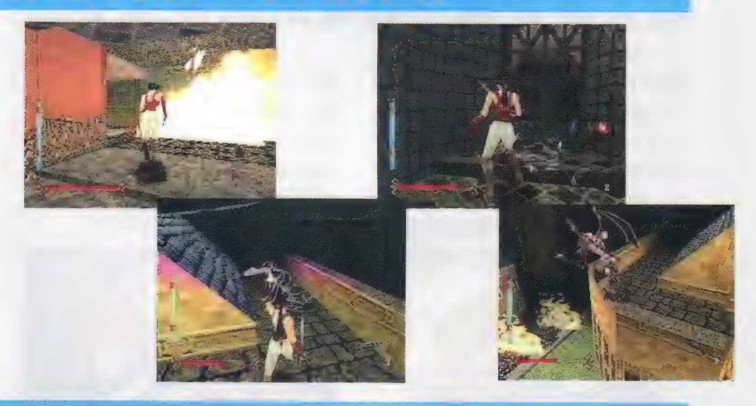
該版面主要於大屋內進行，在開端時會出現分支路線，前方是通往取得ITEM之房間，而右方則會穿過大屋花園抵達屋內大廳，但不論選擇其一亦能前往終點出口。至於屋內大廳亦會出現分支路線，上層二樓是通往取得ITEM之房間，而大廳前方則是終點之出口。在上層二樓盡處的武器室內有着六組ITEM以供取得，此外引爆依傍牆邊的火藥筒，亦能通往特別房間，取得內藏的一組ITEM，還有玩者可以利用長距離武器攻擊開啟房間角落書櫃後的秘道，該處亦藏有強化武器裝備WEAPON UPGRADED，待玩者取得後直接通往原下層走廊。



STAGE 19 ~ WESTMINSTER · PART II ~

舞台解說

續前回，玩者進入屋內的第二關卡，由於該版面分支路線不多，所以ITEM會較少，MONSTERS會反較多。從大廳通往走廊，此處能直達大屋的頂層，沿路而行開啟大門後會通過首層到達平台該處，那裏只要跳往底層，便可從圓梯通往原下層走廊，更能於盡處取得四組不同的ITEM。穿過平台後進入MONSTERS洞窟能通往大屋的上層，而於火海中的木櫃有一組ITEM，只要沿MONSTERS破壞後出現的露台之路，便能抵達版面的終點出口閣樓。



FINAL STAGE ~ THE ROOFS ~

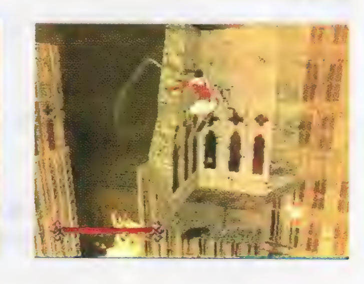
LAST BOSS STAGE

遊戲最終的首領版面，是次的版面為大屋的天台，玩者能跳往鄰座大廈取得SUPER HEALING之ITEM。而LAST BOSS「MONSTER · ADAM CROWLEY」會先以四隻強化HELLDEMONS作攻擊，強化HELLDEMONS攻擊模式與以往有所不同，牠們會以帶動火舌作撞擊，火舌會令玩者移動大受影嚮，而撞擊亦防禦不能，因而玩者千萬不要胡亂作移動，待HELLDEMONS的火舌熄滅後其攻擊判定亦會消失，玩者可以在此時利用蹴攻擊連續技將其逐一擊破。當擊敗四隻強化的HELLDEMONS後，「MONSTER · ADAM CROWLEY」會與玩者進行最後的作戰。通常攻擊對於防禦力迴避力極高的「MONSTER · ADAM CROWLEY」起不了強大的作用，所以玩者應使用長距離各種攻擊，令牠出現硬直狀態，然而只要小心攻擊便不會被其反擊，迅速便能將其擊倒。









未完之結局！惡夢的降臨？

在故事的結局畫面，會出現一位神秘的角色，他究竟與ADAM CROWLEY有什麼關係？而ADAM CROWLEY又為何獸化成MONSTER？是其本身的正體？抑或背後隱藏着什麼秘密？然而相信所有的謎亦只有續編《NIGHTMARE CREATURES 2》方能解開。



銀河公主傳説  LIGHTNING ANGEL

文：米奇

優奈軍VS機械化帝國軍力大比拼！！

SLG	生產商：HUDSON SOFT	價格：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	預定發售日：12月4日
	SEGA SATURN	

優奈與機械化帝國的戰鬥很快便會展開，雙方的戰力亦逐漸呈現。除了30位光之戰士外，敵人也加入了新的戰力「四天機」，大戰將愈來愈緊湊了！



敵人是妖機三姊妹的幕後黑手！

在《YUNA》最近推出的一輯OVA《深闇的妖精》中，出現了三個實力橫強的敵人——妖機三姊妹亞耶乎、狂花和夢幻。熱情的優奈本來希望跟她們化帝為友，可是結果，她不單不得不消滅狂花和夢幻，還目睹剛成為好友的亞耶乎死去，優奈無憂無慮的心實在深受打擊。

不過，在OVA中，並沒有指出是誰指使妖機三姊妹襲擊優奈。原來，今次《優奈3》的大敵機械化皇帝，就是操縱妖機三姊妹的幕後黑手。為亞耶乎之死感到很內咎的優奈得知真相後會否被復仇之火支配呢？



■本來亞耶乎可以跟優奈成為好友的，可是……



■自亞耶乎死後，優奈一直把她的核心掛在頸上。

新人物陸續曝光

面對優奈的三十人大軍，機械化帝國當然不會只派出六花戰對付，新的敵人四天機終於現形。另一方面，機械化人方面原來也有優奈的盟友，他們就是白香和三賢機！

機械化帝國的最高幹部——四天機



■天翔院．項羽——不單會飛，還會使用龍捲風作攻擊



■天魔院．鈴魔——使用爆破技的強敵



■天麗院．劉麗——發出衝擊波的近接型敵人



■天鬼院．美鬼——擁有多種武器的異形敵人

來自機械化帝國的援軍——白香

在遊戲中段，優奈發現機械化人竟然在互相殘殺，而在優奈軍面前，就出現一個少女——白香。如果順利將她救出，她就會加入優奈軍中。

白香是個着重防守的單元，她有回復全體隊員的技，更掌握對付機械化皇帝的關鍵。



曾經封印黑皇帝的英雄——三賢機

過去，機械化皇帝——黑皇帝．玉鶯曾一度向其他星球發動侵略戰，那個時候制服她的，就是被稱為三賢機的白皇帝．玉華、右丞相．鏡明和左丞相．劍鳳。但當時他們能力不足，不能將黑皇帝完全消滅，只能將他封印起來。不過，黑皇帝的封印卻被一股的「外來力量」解開，他更把唯一知道封印黑皇帝方法的三賢機捉住。

現在，只有白香知道三賢機的下落，優奈為了制止機械化皇帝破壞地球，當然要救出三賢機了。不過，更令人在意的是破壞黑皇帝封印的力量是來自哪裏？



■白皇帝．玉華



■左丞相．劍鳳



■右丞相．鏡明

優奈軍戰力分類

在優奈軍中，每個成員都各有所長，適當地運用她們的長處對戰鬥較為有利。

平均型

這種成員同時擁有長短距離的普通攻擊，是戰鬥的支柱。優奈便是這類戰士。

砲台型

行動力低而射程很遠的戰士，處於後方支援衝前的隊友。沉靜詩織便是這類戰士。

支援型

擁有回復HP或特殊狀態的能力，而且行動敏捷是她們的特質。保莉妮娜便是這類。

近接型

擁有強勁的短距離攻擊技和普通技，衝進敵陣裏進行破壞。六本木之舞是這類成員的代表。

特殊型

擁有異於一般戰士的能力，如銀幕的美紀便擁有模仿隊友攻擊的能力，可以隨時變成任何一種形態的戰士。





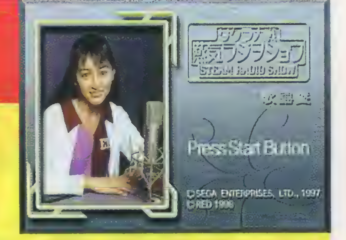


櫻大戰 STEAM RADIO SHOW

ETC　MEM

製造商：SEGA　發售日期：發售中
售價：4800日圓

SEGA SATURN



帝國歌劇團，遊戲盤、歌謠盤，任你播

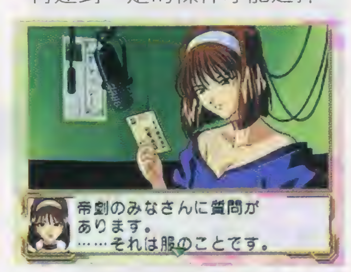
今次要介紹的軟件其實由兩部分組成，其一是遊戲盤《櫻大戰 STEAM RADIO SHOW》；其二是歌謠盤《「櫻大戰」歌謠SHOW 帝國歌劇團•花組特別公演「愛ゆえに」》。兩者的內容截然不同，且看以下分解：

遊戲盤

STEAM RADIO SHOW
「DJ選擇」的流程：

DJ選擇
↓
DJ決定後跟大神（由玩者擔當）的會話
↓
電台播送當日跟大神的會話
↓
MINI-GAME（輸了的話會立刻回到MENU畫面）
↓
DJ PART前半部
↓
帝劇三人娘的企業廣告
↓
DJ PART後半部
↓
DJ PART終了

最新情報項目的選擇，最初只能揀取「DJ選擇」和「櫻朗詠之百人一首」兩項中的其一。至於其他項目，是要先玩過「STEAM RADIO SHOW」，再達到一定的條件才能選擇。



■電台廣播少不了會有歌聽

FINDING COUPLE

當玩過所有隊員的「RADIO SHOW」後，就能開始這個環節了。

FINDING COUPLE的流程：

OPENING
↓
FINDING COUPLE開始
↓
[illegible]
↓
約會
↓
「愛ゆえに」的鑑賞

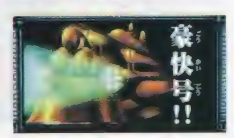


話說某日米田一基突然送了兩張「活動寫真」（電影）戲票予大神一郎，但限於兩張戲票，大神只能跟最要好的隊員一同觀看。不過要怎樣才能只道大神跟誰最要好呢？不用怕，適時有一部能診斷合襯度的機器剛好誕生，大神只要跟每位隊員逐一對話，那機器到最後就能找出最合襯的一對。六人會依當時的信賴度高低而決定會話的先後次序，會話採用LIPS的選擇形式而對各人的信賴度有所調整。

最合拍的一對，會發生約會的劇情。

由帝都關連業者發出的通告

說白一點，其實是企業宣傳短片，一共有六款，由帝劇三人娘親自泡製。



各人的MINI-GAME介紹

在「STEAM RADIO SHOW」和在「遊戲百科」內玩的MINI-GAME，在規則和難度方面會略有分別。

櫻：わくわくワックス
目的是要將大件的物品推到櫻指定的範圍內。力度棒會自動左右擺動，玩者就要看準時機按鍵。除了要知道力度和距離的關係外，留意如要推不同的物品，所需的力度也會相異。

壽美麗：タンシン•おーらいッ！
依從上方的指示在限定時間內輸入正確的指令。

瑪利亞：早撃ガンマン～彈層の麗人～
大神跟瑪利亞比槍法，要比她快一步擊中目標（脅侍）。子彈只有六發，按B鍵可以上彈，想取高分最好能一槍解決一個敵人。勝負採取三盤兩勝制。

艾蓮絲：ジャンポールはどこ？
艾蓮絲的熊仔娃娃ジャンポール會被鎖入四個儲物櫃的其中之一，鎖好後四個櫃會在空中亂舞一大輪然後排回一列，玩者要做的就是為艾蓮絲尋回她熊仔娃娃。

李紅蘭：發明！發明！はよ詰めい
製作光武的過程需時不短，首先玩者會見到上方的一隻機械臂和一條龜速的輸送帶，輸送帶會不斷運送機械人的部件。簡單來說，玩者要看準時機，鉗中適當的部件，砌成一架完整的光武。正確順序是同色光武的腳部、胴體、手臂，最後是外殼。輸送帶中有很多部件是不適宜取用的，例如特小碼的腳部和畫上面譜的外殼。按着A／C鍵的時間會決定機械臂的落點，時間的配合相當重要。按B鍵會令畫面所有部件自爆，包括製作中光武的部件。

桐島完奈：激辛手
不斷以打圈方式按動十字鍵（或JOYSTICK棍）儲力量，認為足夠時就按A／B／C鍵一掌劈落一堆瓦片上。視乎瓦片的塊數，力度棒未必一定要儲滿的。

米田一基：よねだ一氣！
在限定時間內跟米田一基鬥快飲牛奶，當然以多者為勝。

愛ゆえに／特報

愛ゆえに：由櫻和瑪利亞主演的舞台劇終於搬上銀幕，成為活動寫真，是感人的愛情故事。

特報《櫻大戰2》之情報：《櫻大戰2》的予告編，由於是機密情報，暫時會公開的資料也十分有限。

櫻朗詠之百人一首

一〇首•三〇首•五〇首•七七首•百首之歌人：
櫻會詠唱歌的上句，其後畫面會以LIPS的形式表示三條下句的選擇，玩者要選擇認為是正確的下句，正確的話櫻會繼續詠下去，不正確的話她會出下一句。選七拾七歌人•百歌人的時候要注留一點，遊戲中是沒有中止指令的，而且會花相當長的時間才能完成。

百歌繚亂：
所有的歌會隨機被詠唱出，有分手動和自動模式，兩者可以隨時切換而且可以返回百人一首。

ほわっといず百人一首：
櫻和李紅蘭姐姐會「詳細」地解釋百人一首的玩法，首先她們會帶各位遊一輪花園才會入正題。想了解百人一首玩法的話，就要耐心地聽了。

歌謠盤

歌謠盤的主要部份是「櫻大戰歌謠SHOW」的精華片段輯錄版。這個輯錄版可分成四個項目，每個項目由不同的「景」組成。每個景的開始和結尾都有簡短的文字和硬照交待有關的內容，當中就是一段影片。玩者更可選擇「全部見田」，將整個「櫻大戰歌謠SHOW」的精華版由頭到尾看一次。



蒼穹紅蓮隊 黃武出擊

我哋有新隊員加入！

STG　製造商：DATA EAST　發售日：12月25日
售價：5800日圓
2P　MEM　PlayStation







《蒼穹紅蓮隊》駕臨PlayStation

對射擊遊戲熱愛的朋友，一定有玩過《蒼穹紅蓮隊》，之後移植到SATURN版，証明同樣受歡迎。至於今次駕臨PlayStation，會不會與其他版本一模一樣？當然不會！今次命名為《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》，到底有幾厲害，且看以下介紹自有分曉。

新版新模式

今次PlayStation版本加入了新模式「初心者MODE」及「HIGH SCORE MODE」。「初心者MODE」是入門篇，難度相對減低，初學者專用；「HIGH SCORE MODE」是限時鬥高分，高手專用。更加入了重新製作的OPENING，還有在過版時的「劇情」CG動畫，製作非常有誠意。。

何謂「黃武出擊」？

「黃武」就是《蒼穹紅蓮隊》的最新隊員，駕駛者為「下生居田 哲生」。連同「屠龍」、「紫電」、「鵬牙」其餘三隊員聯手拯救日本、保衛地球。本身的操作上與前作分別不大，比SATURN版畫面來得更為暢順，值得一讚。



各隊員資料一覽

S.O.Q.-026「黃武」

駕駛者：下生居田　哲生（TETSUO SHIMONIIDA）
職位：軌道事務部防衛2課



S.O.Q.-026「屠龍」

駕駛者：八指多　薰（KAORU YASHIDA）
職位：軌道事務部防衛2課課長



S.O.Q.-010「紫電」

駕駛者：朏　良太（RYOTA MIKADUKI）
職位：軌道事務部防衛2課

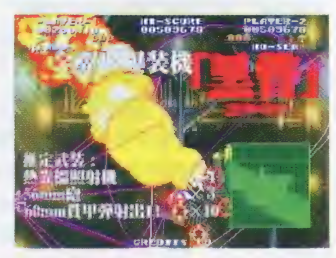


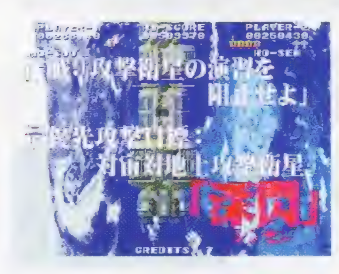
S.O.Q.-025「鵬牙」

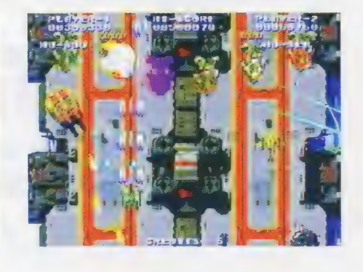
駕駛者：國村　莉香（RIKA KUNIMURA）
職位：豐之海防衛部主任補













灣岸 TRIAL

RAC | 製造商：PACK-IN-SOFT 發售日：98年1月29日 | 價格：6800日圓
2P | MEM | PlayStation



「賽車英雄」的「烈火戰車」故事

相信對賽車遊戲迷來説，SATURN的《灣岸》系列一定不會陌生。不過今次新作將會轉投PlayStation，更會有全新故事模式，不是以前那種鬥車爭女式小風波，是真真正正有背景、有劇情，如電影般的賽車故事。今次先簡單地講解遊戲模式，再介紹一下故事中的五位女主角。





遊戲模式

今次《灣岸TRIAL》共分為多項遊戲模式，有「TOURING & RACE」、「TIME ATTACK」及「2 PLAYER對戰」外，最特別的莫過如在「STORY MODE」，共有五個不同故事選擇，當然每個故事亦有不同的女主角。而劇情的播片時間長達60分，以雙CD形式推出發售，份量十足。





YELLOW BIRD

五個故事的核心都環繞著一個名字「YELLOW BIRD」，究竟甚麼是「YELLOW BIRD」，可以為大家介紹一下：其實「YELLOW BIRD」是德國一家專門改裝保時捷的車廠RUF，改裝自PORSCHE 911的傑作。皆因此車出廠時車身是黃色，所以就命名為「YELLOW BIRD」。



五位女角、五段故事

故事一：預感

CAST 加藤愛（飾演「椿美春」…story 1）





故事二：信賴

CAST 小澤夏生（飾演「佐山真弓」…story 2）

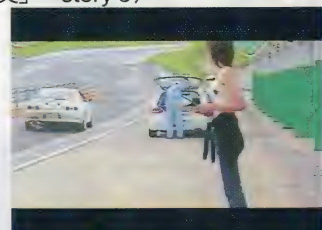




故事三：再燃

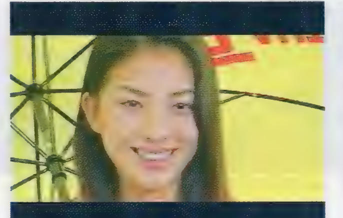
CAST 長谷川京子（飾演「吉川彩美」…story 3）





故事四：誇獎

CAST 嘉門洋子（飾演「小早川麗香」…story 4）





故事五：條件

CAST 兒島玲子（飾演「神保由美」…story 5）





＊圖片全屬開發中畫面。





迷你四驅爆走兄弟LET & GO！！WGP HYPER BEAT

鳴謝正文社協助翻譯

SLG | 製造商：JALECO | 價格：5800日圓 | 容量：CD-ROM | 預定發售日：11月20日 | MEM | PlayStation

在PlayStation上體驗四驅感覺

在漫畫和電視動畫上大受歡迎的《迷你四驅爆走兄弟LET & GO！！》在PlayStation上登場了！藉着PlayStation的3D功能，你可以更進一步感受四驅競走的快感，而且更可以藉記憶卡的功能來跟朋友作賽。

精心調校各部件

PlayStation版《爆走兄弟》的基本玩法是先由玩者揀選一架賽車進行調校，然後正式參與比賽。遊戲共有三個模式，分別是「1對1」比賽、「1對3」比賽和「計時賽」。

遊戲的流程分成三部分，首先是進行調校，然後發出對該場比賽的行走指示，最後就是放車。

調校部分可以調校的地方非常之仔細，從馬達到波棍都可以更換，全部部件都是根據WGP的標準，跟大家玩真的四驅無異。行走指示是你在出賽前對賽車的行走方式的選擇，你可以交由上天安排，聽天由命，也可以指示賽車走得保守一點或是激進一點。

放車部分也是非常重要的，要看準信號員的指示放車，太早會偷步，太遲放車就會失去先機。





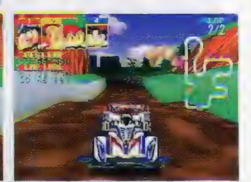






■賽道是可以揀選向左繞圈還是向右繞圈作賽的





■在比賽中你可以選擇多個角度來觀看比賽，你甚至可以以敵車的角度來觀看。

迷你四驅可調校的部件

馬達	啤鈴
馬達附屬	前、中、後滑輪
馬達輔助	前、後防撞板
電極	前、中、後波棍
齒輪	前、後軚
副齒輪	前、後軚鈴
車軸	電池

以記憶卡跟朋友對戰

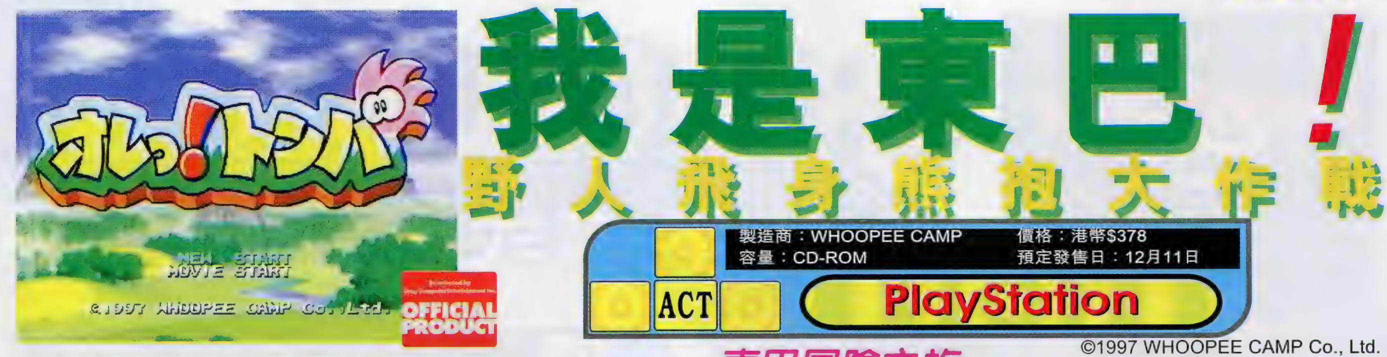
在戲的進行過程中，你將可以得到更多不同類型的部件，以便你調校出一部最強戰車。你還可以把你的精心傑作儲存在記憶卡中，以便帶到別人家中跟朋友作賽。由於大家所得到的部件都不盡相同，而各人調校的取向也各有分別，比試起來實在頗具趣味性。

26名車列陣

在遊戲中你可以從26部名車中揀選一部來作詳細調校。來揀選你所喜愛的戰車吧！

所屬隊伍	車名
TRF勝利隊	BEAT麥林號
	旋風號
	暴風超音
	電動眼鏡蛇
	改革快刀號
	新火鳥號
獨立車手	銀影號
	巨霸號
	麥林
	超音號
	勝利麥林
	先驅超音號
	電斧號
	花精電斧號
	SABER 600
	SABER 600 二郎丸特別號
美國太空戰隊	俠客號
俄羅斯銀狐隊	奧米加
澳洲回力標隊	土著太陽號
非洲草原軍團	黑蜘蛛班馬號
北歐奧丁隊	白騎士號
中國四驅極速團	光蠍號
	九龍號
加勒比海隊	節拍號
德國野狼隊	野狼號
紅色大馬隊	大馬號





我是東巴！

野人飛身熊抱大作戰

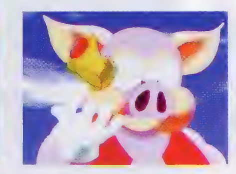
製造商：WHOOPEE CAMP　價格：港幣$378
容量：CD-ROM　預定發售日：12月11日

從前有一日，魔豬出現……

這一天，東巴正在啃着他深愛的食物，突然，一班會使用高強魔法的魔豬出現，把整片大陸變得一團糟。東巴一不小心，更讓魔豬搶去了他最敬愛的爺爺的遺物手鐲。為了從魔豬手上搶回手鐲，東巴走遍大陸各處，遍尋潛伏在世界各地的魔豬……



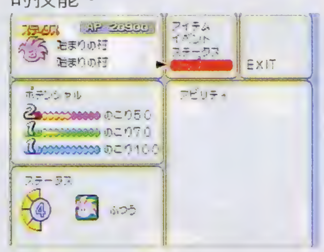




找魔豬先發掘事件

這遊戲的目的是令東巴通個重重障礙，找出七隻潛伏在世界各地的魔豬。不過，要找出七隻魔豬，先得解決各種各樣不同的事件，而那些事件，往往都是隱藏起來的，東巴的首要任務，就是要找出那些隱藏的事件。

在版圖之上有很多東西都可以打破，而很多隱藏的寶物和門都是在那些地方背後，有時，這些寶物甚至可以令東巴增加不同的技能。





基本操作

←、→	向左右移動
↑	面向畫面深處
↓	面向畫面前面
L1＋R1＋↑／↓	改變上下視點
START 掣	進入副畫面，觀看事件、狀態、地圖和道具表
△掣	使用道具畫面
×掣	跳
○掣	使用武器
□掣	在學會特殊移動方法時使用
↑＋×	跳入畫面深處
↓＋×	跳到畫面前面

東巴冒險之旅



■為了找尋魔豬的蹤跡，東巴要找一位百年老人。



■前面的路被濃霧阻礙，想通過的話，就得跳到畫面深處的豬嘴信箱取得龍捲風。



■在濃霧之前使用道具「龍捲風」便可解開濃霧。





■東巴跟對岸一個人交談之後給推下水池中，東巴這才發現自己不會游水，而那人就會給東巴一串香蕉。



■途中你會捉到一隻小青蛙，繼續前進的話會找到一個小水池，那便可以把青蛙放生。





■在路上你會見到一些巨蛋，這種巨蛋共有四隻，打破它便可以捉到一隻雞仔，集齊四隻雞仔交給百年老人，他就會告訴東巴有關魔豬的事情。



■拿着那串香蕉回到遊戲開始時的一棵樹，把香蕉交給樹上一隻猴子，他便會教東巴特殊移動的方法。

想知道東巴接下來的遭遇，就要留意12月11日推出的《我是東巴！》了！





CRITICAL BLOW

故事模式大介紹

之前曾爲大家簡略地介紹過這隻遊戲的幾個基本模式，系統和必殺技一覽，而在今期將會詳述以香港出身的格鬥少年，RICKEY LEON爲主角的故事模式THEATER MODE。至於全技表嘛，請留意下期《遊戲誌》吧！

FIG	製造商：BANPRESTO	發售日：97年12月4日
2P / MEM	價格：5800日圓　容量：CD-ROM	記憶：1BLOCK

PlayStation






由「龍之子PROCUCTION」製作的精采的OPENING！






一切事都從那一天開始⋯

在奪取了格鬥大會的冠軍的當天，我收到了父親寄來的郵包。內裏除了一對奇怪的手環外，還有他的護目鏡；為了查明父親的下落，還有祖母的仇，我戴上這對能提升持有者的「氣」，將之轉化為物理力量，並自由操縱的A．P．EX系統，展開旅程。要見惡之財閥MERKUAR，非得打敗其他SURVIVAL GAME的參加者，齊集三十個甲蟲胸針不可；而在這胸針的引領下，我遇見了自稱空手道家的胖子NEIL和人造人少女MAO。










打敗NEIL後，除了得到了他的胸針外，不知為何，我在這一戰中救了的MAO，這個楚楚可憐的人造人少女就一直跟着我；為了找尋其他對手和向MERKUAR的根據地英國進發，我便和MAO一同上路。途中遇上同欲找MERKUAR復仇的軍人REYMOND；雖然初時他認為我把事情看得太簡單，但在敗給我之後，他還是把復仇的重任和甲蟲胸針交到我手上。而在他的幫助下，我和MAO亦得以橫渡沙漠到達歐洲。








在到達歐洲後，只要沿着地中海到達西班牙便行了。話是這樣子說，實際上還是有一大段路要走。在補充車子的燃料後，我們便在附近的教會中休息。就在此時，大門被炸開了，在煙霧中出現了一男一女，還有一部機械人的身影！

先後打敗了使用怪奇招式的惡趣味男，MARK STANFORD和使用華麗足技的性感姐姐MARRY PHILLIPS後，機械人BERSERKER突然像發狂似地衝向我，正當我暗忖命不久矣之時，MAO竟為我擋下了重擊……




由於MAO的關係，我得以將BERSERKER擊倒，可是它竟欲以自爆和我同歸於盡，幸好MAO在千鈞一髮之際又再一次救了我……

望着化成火海的教堂，從呆立的MARRY口中得知，BERSERKER是沒有為保護她而自爆的程式的，換言之，它是以「自己的意志」作出這項決定。

「為救主人而不惜自我犧牲……我們就是為此而誕生的……」MAO喃喃地說着，在那一刻，我感受到她那身為人造人的悲哀……




在由西班牙開往英國的渡輪上，MARRY的說話在我腦中迴盪「……雖然這裝置可將人類的能力引發出並增幅數倍，可是會侵蝕使用者的精神，使他變成非人的怪物……」

在睡醒後，我發現裝着甲蟲胸針的布袋和MAO都不見了，正當我不知如何是好的時候，在我面前出現了一個年約五十歲的大漢，我的布袋就在他手中，而他看到我兩手的A．P．EX系統立即面色一沈，「你是MERKUAR的手下？」

我感到他不是普通人……他是誰？




RICKEY LEON的旅程並未結束，接下來的故事，就留待各位自己去發掘吧！


■故事的最後舞台，MERKUAR位於英國的城堡


■RICKEY能手刃殺害祖母的兇手嗎？


■MAO的身份和目的是甚麼？


■這個身影是？





侍魂 SAMURAI SPIRITS 劍豪、名刀大起底！

(角色介紹另見第57期遊戲誌)

FIG
製造商：SNK
登場日：未定
2P
AD

武者修行中的剛烈之魂



霸王丸

個人資料

流派：我流
出生月日：寶歷13年（1763年）9月5日 午時
出生地：武藏國 城下町
身高：5尺8寸（約176cm）
體重：18貫目（約68kg）
家族成員：在23歲時訣別
寶物：河豚毒
喜歡的東西：決鬥
討厭的東西：卑鄙的人、蟑螂
興趣：修行
尊敬的人：花諷院和狆、國元的老學者
複合感情：急燥的性格
關於「劍之道」：＝「男之道」

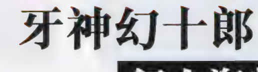


武器／刀劍

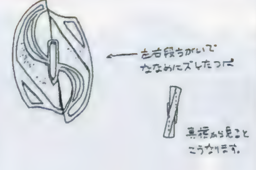
刀銘：名刀 河豚毒
製作者：不明，刀身近柄附近刻有「南無阿彌陀佛」
製作日：建久七年（1197年）
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：打刀
刀身：2尺5寸（75.75cm）
打造方式：鎬造



追尋着宿敵的凶劍



牙神幻十郎



個人資料

流派：古陰一刀流
出生月日：寶曆十年（1760年）6月9日 巳時
出生地：山城國 安城村
身高：6尺（約181cm）
體重：22貫（約83kg）
家族成員：沒有（被他所殺）
喜歡的東西：搏鬥
討厭的東西：善人
興趣：尋花問柳
尊敬的人：沒有
複合感情：沒有
關於「劍之道」：將人斬殺之道

武器／刀劍

刀銘：名刀 梅鶯毒
製作者：銘 國德
製作日：建永元年（1206年）
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：打刀
刀身：2尺5寸（75.75cm）
打造方式：鎬造





為帶走霸王丸而自闇之世界中出現的凄美傀儡

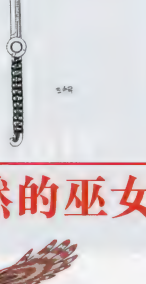
色

個人資料

流派：除「二刀流」以外一切不明
出生月日：6月6日（年份不明，出生日為記憶中的數字）
出生地：恐山 洞穴內的祠廟
身高：5尺6寸（約170cm）
體重：12貫（約45kg）
三圍：2尺8寸．1尺7寸．2尺9寸（約85．52．88cm）
家族成員：——
喜歡的東西：——
討厭的東西：——
興趣：——
尊敬的人：——
複合感情：——
關於「劍之道」：——

武器／刀劍

刀銘：陰魔輪 陽神輪
製作者：不明（供奉於恐山洞穴內的祠廟）
製作日：6月6日（記載在刀身封條上，年份不詳）
刀劍分類：直刀
日本刀分類：環頭大刀的一種？
刀身：2尺6寸（約79cm）1尺6寸（約49cm）
打造方式：切刃造





自沈睡中甦醒，熱愛自然的巫女

奈戶流留

個人資料

流派：Sikannakamui流刀舞術
出生月日：明和8年（1771年）10月11日 天明時
出生地：Ainumosiri Kamuikotan（今北海道附近）
身高：5尺1寸（約155cm）
體重：——
三圍：2尺7寸．1尺6寸．2尺7寸（約82．45．82cm）
家族成員：祖父Sanuuku 祖母Monasiri 姊 梨木流留
寶物：Chichiusi（亡父的配刀）
喜歡的東西：森林和動物
討厭的東西：染污大自然的惡人
興趣：森林浴
尊敬的人：亡父
複合感情：身負沈重的巫女宿命
關於「劍之道」：守護大自然的手段

武器／刀劍

刀銘：寶刀 Chichiusi
製作者：不明
製作日：不明
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：Ainu Menokomakiri
刀身：2尺2寸（約67cm）
打造方式：——



為愛人而無悔地將生命之火燃至盡頭的貴公子

橘 右京

個人資料

流派：神夢想一刀流
出生月日：明和元年（1764年）9月20日 辰時
出生地：近江國 甲賀郡 馬杉村
身高：5尺8寸（約176cm）
體重：11貫（約41kg）
家族成員：沒有
喜歡的東西：感到孤獨的自己
討厭的東西：真正的孤獨
興趣：刺繡
尊敬的人：沒有
複合感情：沉默寡言的自己
關於「劍之道」：背着恐怖

武器／刀劍

刀銘：無名
製作者：銘 右京
製作日：天明3年（1783年）
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：打刀
刀身：3尺（90cm）
打造方式：鎬造

代替姊姊保衛大自然，多愁善感的冰之精靈

梨木流留

個人資料

流派：Sikannakamui流刀舞術
出生月日：明和11年（1774年）7月6日 傍晚
出生地：Ainumosiri Kamuikotan（今北海道附近）
身高：5尺（約152cm）
體重：——
三圍：2尺3寸．1尺6寸．2尺7寸（約70．49．82cm）
家族成員：祖父Sanuuku 祖母Monasiri 姊 奈戶流留
寶物：姊姊給她的項鍊
喜歡的東西：刨冰
討厭的東西：辣椒
興趣：靜聽精靈的聲音
尊敬的人：姊姊
複合感情：被當作小孩子
關於「劍之道」：接近憧憬的姊姊的方法

武器／刀劍

刀銘：Hahakuru
製作者：Kamuikotan的刀匠
製作日：不明
刀劍分類：彎刀
日本刀分類：Ainu Menokomakiri
刀身：1尺2寸（約36cm）
打造方式：——







1 01 01 "WILL" THE STARSHIP

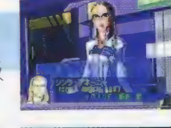
一艘戰艦任你舞



舊地球曆24××年，這個宇宙上已經沒有地球的存在，地球人只能生存於太空站或宇宙殖民星之中。但是居住區中的人口及環境問題愈趨深刻化，新的宇宙資源與及惑星探索亟必要。不過在廣大的宇宙空域存在着稱為奇亞斯的敵人，他們的目的何在？為何而來？沒有人知道…宇宙軍的UHK司令部下達了宇宙戰艦WILL的出發命令，目的是要將奇亞斯一舉殲滅。

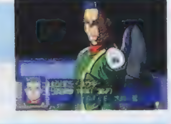
各船員簡介

SINLA ANENJA（18）



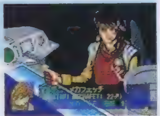
WILL的副長，在UHK訓練學校中以特A級的成績畢業。

SENDO YOUKI（36）



WILL的領航員，對操控和駕駛都很有心得。能成為WILL的一份子他感到非常光榮。

MARTINI MECHAFETI（22）



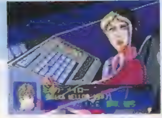
WILL的機械操作員。雖然年紀尚輕，但就一名宇宙飛行人員來説，他累積的經驗可不少，對船外的任務也很有自信。

YOU YALONE（21）



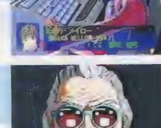
WILL的通訊操作員。女性船員中她的年紀最大，人生經驗相對亦較多。

MILKA MELLOW（19）



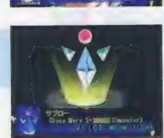
在WILL中她負責監察雷達，工作勤奮，討厭被別人當小孩子看待。

DR. HEKUZ（76）



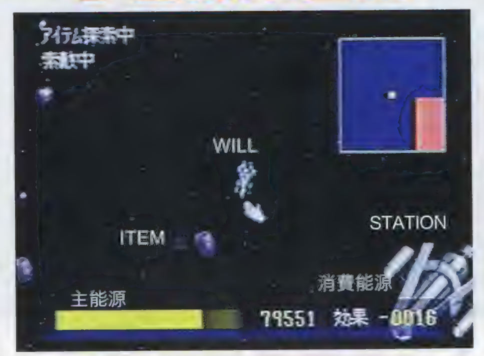
他是宇宙考古學者。「過去是經已完結的未來；未來是還未終結的過去」是他的座右銘

DYNA MARS S-36000 COMPUTER



WILL中的超級電腦，忠心地協助艦中每個人。

宇宙探索畫面



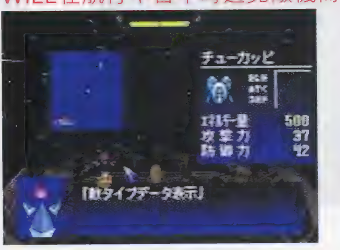
在宇宙探索模式當中，玩者要決定WILL的移動方向。遊戲中的宇宙以層劃分，每一層都會有EVENT發生，亦會遇上不同的敵人。小心控制WILL避開小惑星帶的障礙物，而在固定的太空站中都可以實行記錄、能源的補給和ITEM的鑑定。

戰鬥畫面



1.HIT POINT
2.敵機
3.敵機能源棒
4.準星
5.充填TIMER
6.BAIL能源（受到攻擊的損害會由此扣除）
7.主能源
8. 充填能源（全滿的話可達最大威力）

WILL在航行中會不時遇見敵機而進入強制戰鬥畫面。基本流程是



1：指令選擇
2：移動準星
3：能源充填
4：發射

戰鬥分遠距離和近距離戰，主砲的使用不限距離，但副砲只限近距離使用。充填TIMER在最接近零點時發射吧！BAIL能源可利用回復指令從主能源處得到補充，無論是主能源還是BAIL能源，任何一項達零即算GAME OVER。



艦橋控制室畫面

來到艦橋控制室，玩者可以對每位船員下達不同的指令，以下是各指令的解說：

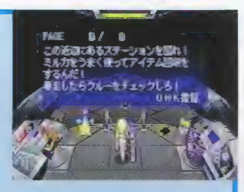


SINLA ANENJA
會話
CHECK
ITEM一覽：一覽所持有的ITEM，包括每件ITEM的TUNE UP和VERSION UP情報
DATA BASE：列出所有到手的ITEM和它們的得手時間
自爆：立即返回標題畫面

SENDO YOUKI
會話
CHECK：監視WILL有否移動不穩的現象
ECODRIVE：開動ECODRIVE，抑制主能源的消費
BAIL充填：動用主能源為BAIL能源作補充

MARTINI MECHAFETI
會話
CHECK：調查WILL的能源和引擎系統
TUNE UP：為艦中的各部件作更好的調較
裝備：更換艦中的各部件
鑑定：鑑定來歷不明的ITEM，有失敗的危險

YOU YALONE
會話
CHECK：檢查通訊器材有否劣化的現象，和怪電波的發生
VERSION UP：為艦中的各部件提升更強版本
干擾：發出能令敵方通訊機不能正常運作的電波或粒子，用意迴避跟他們相遇
電子郵件：收發電子郵件的指令



MILKA MELLOW
會話
CHECK：監察雷達和感應器的異常
ITEM探索：探索ITEM的模式，宇宙探索畫面中隱藏的ITEM都會現形，會令能量消耗加大
雷達確認：雷達會在畫面右上角出現，會令能量消耗加大
索敵：積極搜索敵人，賺取VP時必要的指令

DR. HEKUZ
會話
CHECK：關於鑑定力和資料性的調查
休息：全體人員的休息指令
戰略：教導玩者基本的戰略
鑑定：鑑定來歷不明的ITEM，有失敗的危險

DYNA MARS S-36000 COMPUTER（三郎君）
會話
CHECK：關於鑑定力和程式的調查
鑑定：鑑定來歷不明的ITEM，有失敗的危險
裝備一覽：裝備與及能力值的一覽表
系統：改變浮標的式樣、快慢，訊息的速度、音量、音聲的開關等
其中CHECK有自動修理的附加效果，問題若仍然存在，就要不停地選擇CHECK指令，直至問題消失為止。按×鍵可在宇宙探索畫面和艦橋控制室畫面間自由切換。

戰略解說

主砲：主砲的POWER顯示了能給予敵方的損害。主消費能源是一回砲擊後從主能源中扣除之數。充填時間為引發主砲最大威力的所需時間。選擇主砲是要考慮其充填時間是否夠短，容許誤差是否夠大。



引擎：引擎的主消費能源是每行一段時間後從主能源中扣除之數。此數值過大的話戰艦就會很快進入不能航行的狀態。所以玩者應要就能源背包的性能選擇合適的引擎，引擎的出力會影響的航行速度，通常出力越大能量消耗越多。

雷達：雷達的性能以探知範圍表示之，其數值越高能表示的地圖就能變得更廣範圍。能探知超廣範圍的雷達對遊戲極有幫助。

副砲：副砲的POWER顯示它能對敵方的損害。主消費能源是一次的最大砲擊所必要的數值，副砲是可以作連續攻擊的。砲擊消費能量是每發一砲所必要的能量，而每發一砲就會從充填了的能源棒中抽取能量。

能源背包：這部件的價值等同各船員的生命。有足夠的能源就可作長距離航行，其他的配備使用亦可以更加安心。若船艦撞中地圖上任何障礙物，能源是會急劇地消耗的這點不可不多加注意。

ARM：ARM的主消費能量和充填時間的原理跟主砲一樣。ARM的特別在於積度，即使能源的充填並不十分充分，積度夠大而且誤差細微的話，道具仍是可被取得的，簡言之積度和ARM的優秀性有很大關係。

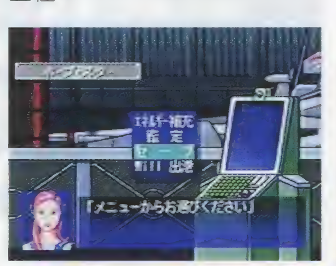


BAIL：BAIL的防禦值和BAIL能源當然是越高越好，不過問題並不是這麼簡單，有例子是BAIL能源很大但防禦力卻極低。選擇能源的另一個指標是回復值，它和戰鬥中的回復指令有莫大關係。

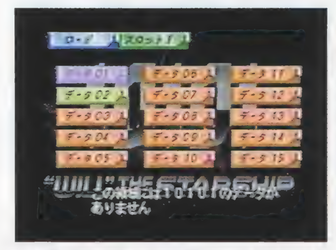
舷梯：表面上是毫無用處的舷梯其實是非常有用。回旋性能的提升能令移動時的方向轉換變得更流暢，此外亦對戰鬥有所影響，回旋性能的加強能令撤退成功的機會大大提升。

晶片：電腦晶片不用說也知它是非常有用的部件。晶片的裝備能直接左右電腦的能力，結果是令大家的鑑定成功率有所改變。

特殊：特殊武器是對戰鬥有幫助的道具。雖能發揮優越的能力但能量的消費頗多，不宜亂用。特殊武器本身不需鑑定即可儲於格納庫中。特殊兵器有分重複使用可能和重複使用不可能兩大類，必須注意的是重複不可能的兵器不能互相同時使用。不計可能會出現的隱藏兵器，特殊武器共計有十五種。



■STATION內的設施



■載入的畫面，橙色代表已被其他遊戲佔據了的BLOCK；紫色代表空位；黃色是《10101 "WILL" THE STARSHIP》的DATA



千變萬化的面具與聖刻石

聖刻1092操兵傳



收穫祭之夜，主角「風」所住的村落受到人型兵器「操兵」軍團的襲擊。他們無法無天，並捉走村中的一名少女。風乘着白色的操兵——這是他父親的遺物，為的是救回和他青梅竹馬的少女，而開始了他搜索之旅。旅途中他會遇不少同伴和協力者，展開跟敵對練法師的戰鬥。

登場人物介紹

遊戲最初會有三位不同的人物供玩者選玩，各有不同的際遇。玩者可以逐一攻略他們，又或者同時攻略亦可。

格修拿 • 拉普道：大瑪斯達王國騎士團所屬騎士

格修拿 • 拉普道…銀得閃亮的髮色和出眾的俊俏面孔讓他擁有「銀之貴公子」的美名。經常帶笑的表情之背面，隱藏着不為人洞察的苦惱。有一位曾用「金錢換取地位」的祖父為他帶來了劣等感，宮廷生活中的野心、格式化和虛飾浮誇的名銜，這一切都是他所嫌惡的，但卻又揮之不去。但是青年已經下定決心。為了找尋本身的真實。時為中原曆1535年，處於大瑪斯達王國的其中一個都市奇布羅特，齒輪已經確實地開始了它的回轉。

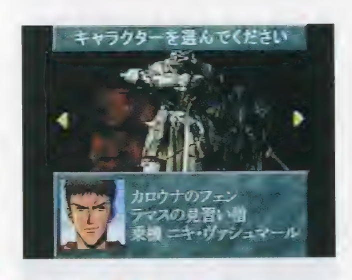
乘機　阿比 • 路邦
頭頂高：7.8米
待機重量／ 起動重量：8.22噸／ 7.06噸



加羅拿的風：拉馬斯教的見習僧侶拳士

…這是少年的夢境。將困住自己的所有枷鎖全部切斷，與父親的遺物——古老的狩獵機一起在大陸上驅馳。心中擁有偉大的理想，少年的名叫「風」。少年仍未知道自己為何叫「風」，向自己抱有的夢前進的同時也不知會有什麼事情發生。知道的只是，有如一陣風一樣在砂漠中奔騰。中原曆1534年，邊境之村加羅拿本來是一片安穩境象的…。

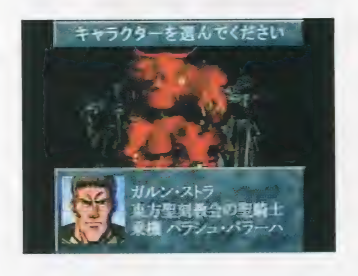
乘機　力奇 • 梵修瑪瑙
頭頂高：8.4米
待機重量／ 起動重量：9.78噸／ 9.02-7.18噸



格魯 • 史多拉：東方聖刻教會聖騎士

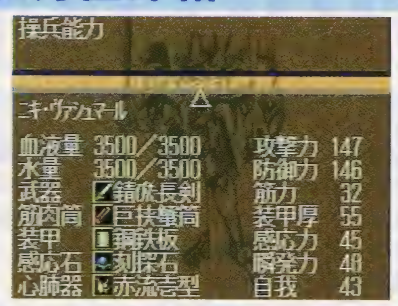
教會曆2454年，東方社會受到衝擊。本是人們精神支柱的聖刻教會之腐敗，自命神之使徒的「聖刻騎士團」的增長，然後是往中原實施武力的計劃。對年青的騎士格魯 • 史多拉來說，這是非常嚴峻、悲哀的「現實」。不過，就因此他決意到中原闖蕩一番。為了自己相信的「神」和本身心中的「正義」。他不知道，這決心為他所帶來的，是他所意想不到的「命運」…。

乘機　保拉修 • 巴拉哈
頭頂高：7.16米
待機重量／ 起動重量：10.9噸／ 9.1噸





操兵能力值介紹



血液量：操兵體內的血液量，相當於一般RPG的HP。戰鬥畫面中，其量用紅色BAR來表示。

水量：用來冷卻操兵行動中所發生的熱量。戰鬥畫面中，其量用藍色BAR來表示。

裝備：操兵現時的裝備。由上而下表示了武器、肌肉筒、裝甲、感應石、心肺器。

攻擊力：由筋力、武器威力等計算出操兵的攻擊力。

防禦力：由裝甲厚度等計算出的防禦力。

筋力：影響通常攻擊的威力。

裝甲厚：影響對通常攻擊的防禦力。

感應力：影響特殊攻擊的威力、防禦力。

瞬發力：操兵敏捷度，影響戰鬥時的行動順序。

自我：面具的意志力。全面性地影響攻擊和防禦力，當然其數值越大越好。

關於狀態的變化

咒縛：操兵的幾乎所有機能都不能起動，一切移動、攻擊的行動均不能實行。不為此回復的話，咒縛的效果會持續數個回合。

封印：操兵機能中的一部分不能起動，不問通常、特殊技，消費水量的技倆都不能使用。不為此回復的話，封印的效果會持續數個回合。

倍擊：比平常多受兩倍的損傷，瞬間性的效果。

過熱：受到損傷的同時水量都會有所減少，瞬間性的效果。

操作PANEL

進入戰鬥後，玩者會在畫面的左上角見到操作PANEL，其作用如下：

攻：通常攻擊。分上、中、下，上是上段集中攻擊；中是中段廣範圍攻擊；下是下段突刺技。

補：輔助行動。了＝終了、防禦；道＝道具；戻＝返回之前的選項；前、後、左、右、逃，一如字面的解釋。

必、術：必殺技、特殊攻擊等，隨着遊戲的進行所得招式會越來越多。



■旋擊是一種廣範圍的攻擊



■擦擊是一種高威力的接近性連續攻擊技



■鬼碎破是氣鬥法的一種，向上卷的旋風能作廣範圍的攻擊

面具

鑲在面具中的64粒聖刻石賦予操兵的生命。面具是起動操兵的基盤，其上聖刻石的顏色、配置位、石之壽命都會影響面具的機能。

聖刻石

戰鬥勝利後，玩者或有機會取得敵操兵的面具，這時便可考慮進行聖刻石的交換。由於聖刻石在不鑲於面具的情況下很快便失效，因此聖刻石本身是不能當成道具一樣而個別持有。

聖刻石分黃、銅、赤、綠、銀、白、藍、茶、灰、紫十種顏色。不同顏色在面具上的不同組合能發生相異的效能。但是除了灰色和紫色的聖刻石，其他聖刻石都有壽命限制，壽命盡時即會枯竭而變成灰色，不能再發揮任何效能。

聖刻石到壽命盡前都有分八階段的「期」，「期」越高（最高第一期）壽命越長，能力亦越高。

面具中有些位置是固定不能變動的，這是紫色聖刻石所配置的位置。紫色聖刻石不能被交換、移動、機能安定，亦不愁會有枯竭的一日。

面具的構造和各環層的分野

門內列第一環層：最外圍八角形邊位部分的八個鑲嵌點。因着此處聖刻石之色、壽命等關係，影響到操兵的基本性能（筋力、裝甲厚、感應力、瞬發力）。

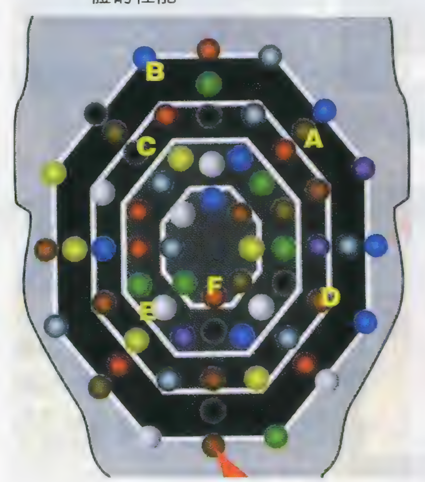
門外列第一環層：最外圍八角形角位部分的八個鑲嵌點。配置於此的聖刻石能令操兵具有「緊急修復」等回復能力，亦會對「咒縛」、「封印」等異常狀態有免疫力。

門內列第一補環層：由最外圍數下的第二個八角形，其外框的八個鑲嵌點。配置於此的聖刻石能令操兵具有「經驗值增加」、「奇襲迴避」等補助機能。

門內•門外列第二環層：由最外圍數下的第三個八角形處的十六個鑲嵌點。配置於此的聖刻石能改變操兵的劍質。劍質關係於操兵在危險狀態下發揮的特殊攻擊、防禦能力。戰鬥時會產生各種有利、不利的狀況。

門內•門外列第三環層：由最外圍數下的第四個八角形處的十六個鑲嵌點。配置於此的聖刻石能補充外圍四十個聖刻石所消費的「壽命」。因此，使用消費量大的機能會加重此處聖刻石的負擔。限於此環層中，聖刻石的配置變更並不能影響機體的性能。

門內•門外列第四環層（最深環層）：最內側八角形的八個鑲嵌點。配置於此的聖刻石會因着其外圍共計五十六粒聖刻石的機能使用而得到壽命的補充。因此，使用消費量大的機能會令此處的聖刻石「返老還童」。限於此環層中，聖刻石的配置變更並不能影響機體的性能。



A.門內列第一環層

B.門外列第一環層

C.門內列第一補環層

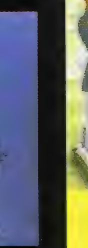
D.門內•門外列第二環層

E.門內•門外列第三環層

F.門內•門外列第四環層（最深環層）



U. S. NAVY FIGHTERS


為國捐軀　死而無憾

大家終於有機會去體驗一下美國海軍戰鬥機機司的滋味，當中所有的機械及性能，均完全參照真實的武器為依據。另外，遊戲中登場的戰機、直昇機、船艦等總共有幾十多種，是喜愛模擬戰機射擊遊戲朋友的另一選擇。

STG　製造商：ELECTRONIC ARTS　售價：5800日圓
MEM　記憶：1 BLOCK
PlayStation







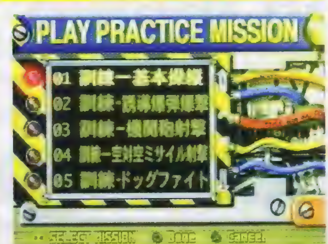
基本操作

按鍵	功能
方向鍵上	降下
方面鍵下	上昇
方面鍵左	左轉
方面鍵右	右轉
△鍵	武器選擇
○鍵	武器發射
□鍵	放出箔條和金屬碎片(干擾飛彈用)
X鍵	捕捉敵機
L1鍵	左水平移動
R1鍵	右水平移動
L2鍵	加速
R2鍵	減速
START鍵	暫停及選項
SELECT鍵	快速選項

遊戲模式

PRACTICE MISSION－飛行訓練課程

讓初心者熟習遊戲的模式，當中主要有六大訓練讓玩者去自由選擇參與，包括：1.基本操縱－學習戰機的基本操作及飛行技巧；2.誘導爆彈爆擊－在黑夜中轟炸敵方戰車；3.機關炮射擊－在格鬥戰中使用機關炮的方法及技巧；4.空對空導彈射擊－認識空對空導彈，包括雷達追蹤和熱力探知，以及其使用方法；5.DOGFIGHTS－以無人戰機作目標，進行格鬥戰的模擬練習；6. F14－駕駛F14戰機作巡邏訓練，途中更會有米格29及蘇27的入侵，考驗玩者的應變能力。





CAMPAIGN MISSION－實戰任務參與






由三十個任務所構成的故事模式，遊戲中玩者扮演一位美國海軍戰機機司，需要執行各式各樣的任務，以及駕駛不同的戰鬥機去戰鬥。另外，選擇武器方面雖然會有電腦作出提示，不過玩者也可根據自己的喜好來調整設定。

ORIGINAL MISSION－自由設定任務

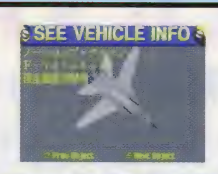
玩者可以在這裡自行設定敵我雙方資料的單一戰鬥模式，包括難度、天氣狀況、武器選擇、機體選擇、敵人種類等等。不過，惟一不能改動的，是遊戲的時間；而玩者需要在大約20分鐘之內完成任務，否則便當為"Mission Failure"。

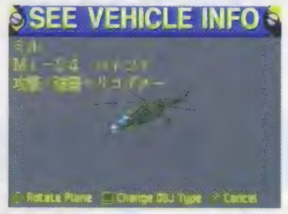




INFO－武器簡報事典

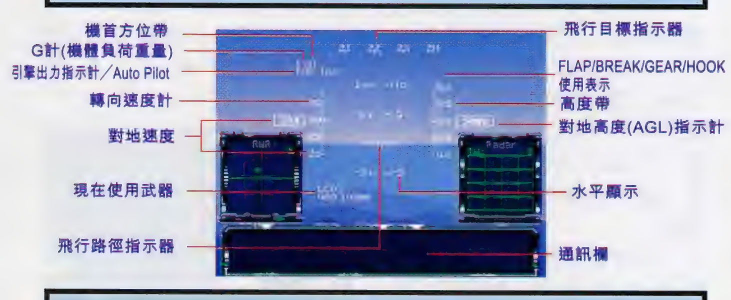
集合了遊戲中所有出場武器的圖鑑，當中的武器全部會以3D圖像來顯示。玩者亦可以利用控制器改變欣賞角度：方向鍵－視點操作；△鍵or□鍵－機體轉換；L1鍵－縮小；R1－放大；SELECT鍵－機體種類選擇。





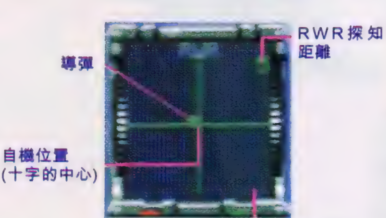


戰機畫面



雷達警戒接收器－（RWR）

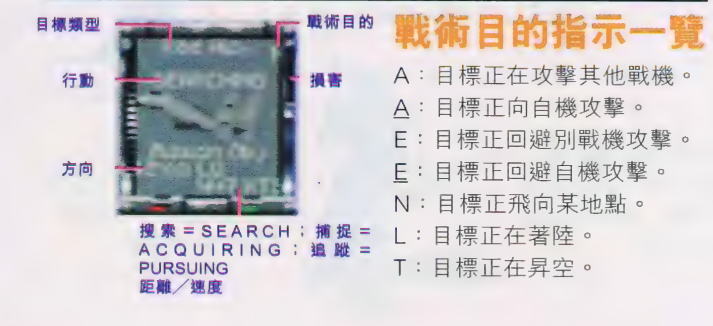
戰機要探知敵人位置，便必需使用電子雷達裝備，而RWR主要是探測戰機周圍的物體，最大的探索範圍為50nm。當中會設置在畫面的左下方，若戰機將目標鎖定的話，便會自動切換成Target Window(TWS)－目標視窗。



各種雷達指示解說

地上目標	四方形	敵機向自機發射導彈	暗淡的菱形(敵機)
已捕捉的地上目標	光亮的四方形	導彈	小點(・)
敵機	白色菱形		
自機被敵機鎖定	光亮的菱形(敵機)	敵機導彈	暗淡的小點

Target Windows (TWS) －目標視窗

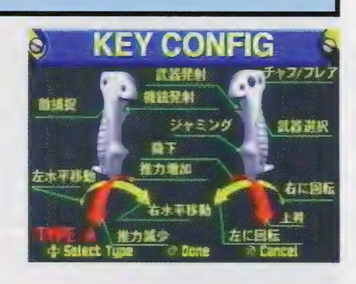


戰術目的指示一覽

A：目標正在攻擊其他戰機。
A：目標正向自機攻擊。
E：目標正回避別戰機攻擊。
E：目標正回避自機攻擊。
N：目標正飛向某地點。
L：目標正在著陸。
T：目標正在昇空。

OPTION

玩者可以在這裡進行控制器設定，若使用了Analog手掣的話，亦會自動切換以方便玩者。另外，玩者也可以在這裡試聽音效，當中收錄了遊戲中所有的BGM音效，但會否有觀賞Movie的模式隱藏其中，則是未知之數。

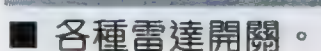


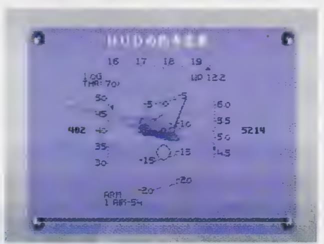
選項畫面

遊戲中按START鍵的話，便會進入選項畫面。當中玩者可以選擇中止任務、隊員命令、視點變更、將遊戲時間壓縮加快、各種雷達開關、機件故障設定、畫面顏色變更和機體情報等。






■ 各種雷達開關。


■ 畫面顏色變更。

隊員命令

由於遊戲中玩者會遇上非單獨行動的任務，所以便需要與出擊中的隊員發揮團隊精神。若以團體戰術來攻擊敵人的話，必能收到較大的效果，而且亦能避免了因各自為戰下容易被敵人孤立的情況出現。



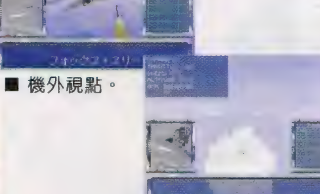
視點變更

遊戲中玩者可以按不同的需要而改變視點，當中主要有四種視點供玩者選擇：

■ 機倉視點。

■ 機外視點。


■ 機尾視點。


■ 追蹤飛彈視點。



CULDCEPT

充滿藝術色彩的 BOARD GAME

由參與過製作「銀河英雄傳說」的加藤直之負責此遊戲的插圖；中井覺和齊藤智晴則負責卡牌的設計，令遊戲的美術部份得到有力的保證。而以「劍和魔法世界」為舞台藍本，更為BOARD GAME帶來了一些全新的感覺。

TAB MPLY 製造商：大宮SOFT 售價：5800日圓

SEGA SATURN

STORY

某個角落，曾經發生過一場神界大戰……

主神加魯杜那(カルドラ)和中立神巴魯狄雅斯(バルテアス)在紐安杜(リュエード)中一塊最大的陸地－巴布拉蘇卡(バブラシュカ)上，進行最後之戰。戰後，在主神的策劃之下，人類和生物在那土地上得到大量的發展空間，繁榮之極，一時無倆。

惟在繁榮的背後，卻隱藏著一個重大的危機，而且已經迫在眉睫。

不久，各地均發現了一些形狀有如紙牌大小的石版，相傳這些石版是太古諸神戰鬥時，一本可以創造及破壞的書－「Culdcept」(カルドセプト)所遺留下來的碎片。而根據紐安杜神話所記載：「Culdcept，予使用者無限之力。」

在石版出現之後，各地便逐漸湧現一些擁有特殊能力的人，稱為「Scepter」(セプター)－意指擁有統治權之人。他們利用「Culdcept」的力量，引起了一場災難性的戰爭，整塊大陸完全陷入混亂的狀態。

所有的民眾都希望出現一位能夠早日結束戰禍的「Scepter」，為他們重新帶來昔日的和平和繁華景況。

在此時，一位青年的出現就為和平帶來了一點曙光……。



人物介紹



ゼネス

擁有強大力量的「Scepter」。為了支配全世界，竟然殺死他的恩師；心狠手辣之餘又毫無人性，視民眾如螻蟻，堪稱人間惡魔。



セバスチャン＆ポコポコ

心地善良的少年，身邊有一謎之生物作伴。眼看臥病在床的母親，少年希望用「Culdcept」的力量，去改變將要面對的殘酷命運。

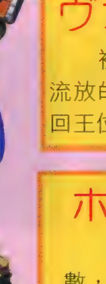


オライリー

以植物來作身體的農夫。相信令全世界變為綠色的植物世界，是上天使他生存在人間的使命。

ヴァイデン

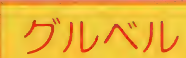
被迫流放國外的暴君。對下令流放的人恨之入骨，所以發誓要奪回王位來向他們報復。





ホロビッツ

偉大的魔法師，其下門生多不勝數，受到大眾的尊敬。卻因感到自己的生命快將走到盡頭，而變為一位毀滅世界的使者。





グルベル

不斷追求美的森林魔女。相信在人間世界中，她的美麗無人能及。



コーテツ

擁有怪力和「Scepter」能力的巨猿。自以為世界第一，絕對無敵，信心爆棚的家伙。



ミランダ

擁有不可思議力量，但亦因此而令她的性格變得異常孤僻，結果導致離家出走的少女。



ベルカイル

邪教教主。希望借助「Culdcept」的力量，令黑暗邪神復活。



遊戲進行方法

開始時，首先會指示出完成遊戲所需要的條件：玩者到達城時，自身的總魔力已達到遊戲最初所設定的目標值；最先到達者為冠軍，遊戲亦會立刻結束，至於其餘排名則以總魔力的多少來作計算。

魔力取得之法則

要增加自身的魔力，有以下三種基本的方法：

1.領地－可以配置生物(クリーチャー)作為防守，擁有領地才能向對手收取通行料。

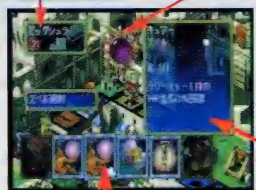
2.通行料－設有生物的領地，當對手經過時是需要支付一定的魔力予領地的擁有者；另外，由於領地是可以進行升級，所以通行料亦會因此而有所增加。

3.完成一周後的BONUS－玩者在地圖上會經過一些稱為CHECK POINT的砦，而返回START POINT(城)時，便會得到一些BOUNS。BOUNS的多寡，則根據領地和護符的數目來計算。



畫面

基本畫面



STATUS BAR（狀態欄）

「Scepter」姓名

魔力－現在可使用的魔力。

CHECK MARK－表示所通過的砦(Check Points)。

總魔力－魔力＋土地魔力＋護符魔力。

總魔力之排名

CARD/COMMAND BAR（卡／命令欄）

CARD名

CARD TYPE

屬性／種族

ST－攻擊力。
HP－耐久力，0便表示死亡。
MHP－最大耐久力。

使用條件

地形限制

CARD所出現的效果

MAP（地圖）通常地形



－按X、Y、Z鍵可改變提示。

生物

土地所有者－當中會有代表「Scepter」和土地Level的顏色顯示。

土地屬性（色）

通行料（HP/ST）

土地種類

當中主要分為「通常地形」和「特殊地形」兩種。在通常地形中，除了無屬性的土地外，還會有地、水、火、風四大屬性。若和生物屬性配合的話，便會出現地形效果：即HP＋土地Level×10，令戰鬥時增加自身的HP。

而「特殊地形」方面，主要分為以下幾種：



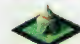
◆ 城
－START的地方，當玩者通過所有砦(Check Points)後，返回城便算完成一周而獲得Bouns。

◆ 砦
－Check Point的地方。



◆ 聖堂
－通過時可以到那裡買賣護符。

◆ 祠堂(ほこら)
－向神禱告的地方。



◆ 卡商店(カードショップ)
－買賣各種卡的地方。

CARD

クリーチャーカード（生物卡）

可以用來召喚出各種不同的生物，而當中各有本身的屬性和種族，兩者在戰鬥時會產生出不同的效果。

屬性

各種生物和土地都只會有以下其中一種的屬性，若兩者的屬性是相同的話，便可得到「地形效果」，令戰鬥中增加生物的HP。

◆ 地
◆ 水
◆ 火
◆ 風
◆ 無

種族

◆ 人族
可以使用所有的ITEM卡。

◆ 獸族
人族以外的動物，除Scroll(スクロール)卡外，其餘ITEM卡皆可使用。

◆ 龍族
擁有強大力量的龍族，只可使用Scroll卡。

◆ 不死族
靈魂一族，只可使用武器和Scroll卡，而且會抵受對手的特殊攻擊。

◆ 植物族
稀有的生物，可使用防具，亦會抵受對手的特殊攻擊。

スペルカード（拼合卡）

在打般前便可以使用的卡牌，主要分為四種：



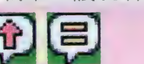
ITEM 卡

在戰鬥時使用的輔助卡牌，效果奇高，當中亦分為四種：

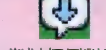


戰鬥

當踏入對手的領地時，玩者是可以召喚生物與對手生物戰鬥。除了地形效果外，若旁邊有同伴的話，亦會發揮出支援效果，以增加ST。另外，在戰鬥前電腦會先顯示可能出現的戰果，讓玩者作為參考。



◆ 擊敗對手或兩敗俱傷。



◆ 難以打倒對手。

戰鬥結果

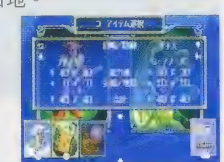
當生物的HP為0時，表示生物死亡，戰鬥結束。而結果主要分為以下情況：

侵略側生存／防御側死亡：侵略者自動擁有該領地，及可配置生物防衛。

侵略側死亡／防御側生存：侵略者會失去卡牌，更要支付通行料。

兩者生存：侵略者可保留卡牌，但要支付通行料。

兩者死亡：兩者的卡牌均會失去，領地變為空白地。





EXTREME-G

劃時代暴力電單車比賽

打破傳統定律！打破地心吸力的限制！確實是非常誘人的遊戲。而在N64強大功能配合的下，玩者可以感受到高速賽車在過山車般的賽道上比賽的超強刺激性；另外，若加上震動器的話，賽車的高速體驗感會更為加強。



操作方法

Z 鍵：加速
A 鍵：通常攻擊
B 鍵：減速
C ↑鍵：視點變更
C →鍵：特殊武器
C ↓鍵：Turbo

*遊戲中，方向控制上只可使用Analog手掣，而十字掣是不能控制戰車的，敬請留意。







SINGLE PLAYER

當中主要有三個項目供玩者選擇參與：「PRACTICE MODE」、「TIME TRIALS」和「SHOOT-EM-UP」。在「PRACTICE MODE」中，玩者可以在四條賽道中，選擇其中一條賽道作為練習，而且遊戲中是會有對手同場參賽。

「TIME TRIALS」即是計時賽，玩者同樣可在四條賽中，選擇一條來挑戰。玩者需要在三圈之內，做出最佳圈速時間。另外，「SHOOT-EM-UP」中，玩者則是要破壞對手戰車為目標，總之在三個圈中盡情地破壞吧！

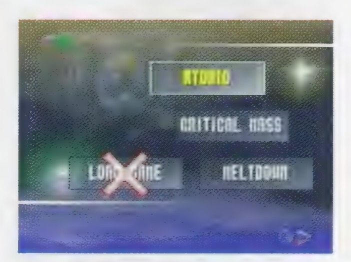


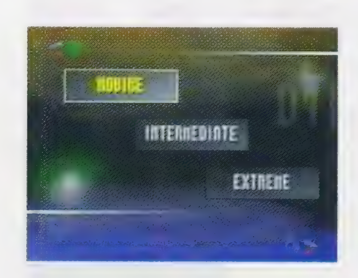


遊戲模式

EXTREME CONTEST

「終極大會」模式，當中遊戲會有三個主題場景，包括：ATOMIC、CRITICAL MASS和MELTDOWN，而每個場景均有三至四條的賽道。玩者需要完成一個場景後，才能進入下一場景；另外，亦有三種難度供玩者選擇。

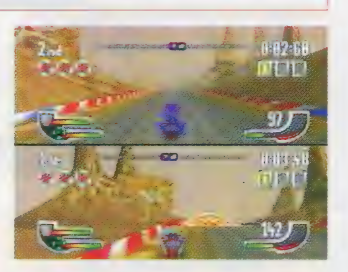






MULTI PLAYER

在對戰模式中，提供了四種玩法，而且更容許最多四名的參加者進行比賽，包括：「HEAD TO HEAD」、「CUP」、「FLAG GAME」和「BATTLE ARENA」。在「HEAD TO HEAD」中，主要是一場過的對戰比賽；至於「CUP」則是參與不只一場的杯賽。另外，「FLAG GAME」則是要參加者去收集(只需通過便可)一些旗幟，收集最多者為之勝利；最後的「BATTLE ARENA」則是參加者之間互相殘殺的比賽，誰能擊毀所有對手戰車便可勝利。







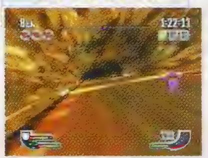
OPTION

當中玩者可以選擇一些如FX和音效等進行設定；另外，玩者更可以選擇在比賽中是否使用武器，方便一些只想純玩賽車遊戲的玩者。除此之外，玩者更可以在這裡輸入密碼來續關，甚至一些秘技密碼。(詳情請參閱秘技工場)





三大視點


■ 車廂視點。

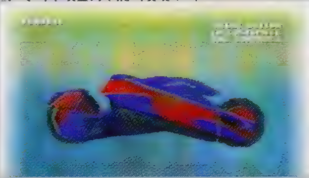

■ 車後視點。


■ 遠觀視點。

戰車介紹

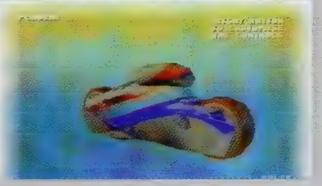
Raze 極速速度高，但亦考驗玩者操控技術的戰車；因為若有任何差池，其加速力弱的缺點會令你難以從後趕上。

戰車能力	Level(最高為10)
加速力	1
極速速度	10
轉向能力	6
Shield能力	4
武器攻擊力	10



Rana 性能和Raze差不多，但加速力弱始終是其最大缺點；雖然加速力較Raze高一點點，不過在轉向能力較差下，戰車的整體能力實是沒有得到太大提升。

戰車能力	Level
加速力	2
極速速度	10
轉向能力	4
Shield能力	5
武器攻擊力	10



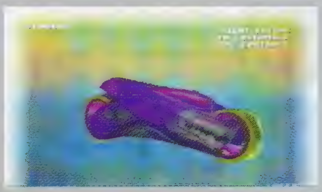
Khan 加速力強勁，但極速較差，因此時常會有在直路被對手趕過的情況出現。另外，其攻擊力較弱的關係，要擊毀對手亦並非易事。

戰車能力	Level
加速力	10
極速速度	6
轉向能力	5
Shield能力	7
武器攻擊力	2



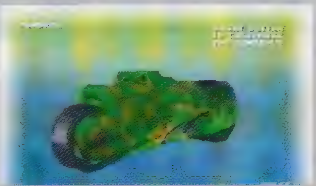
Grimace 極速確實比Khan加強了，但卻因此而減低了轉向的性能；攻擊能力更弱，幸好Shield能力較高的關係，故此較難會被對手擊毀。

戰車能力	Level
加速力	10
極速速度	7
轉向能力	4
Shield能力	8
武器攻擊力	1



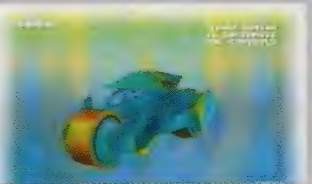
Mooga 加速力奇低，好在極速、轉向及Shield能力方面能夠彌補這一大缺點；另外，攻擊力亦較好，也較易擊毀對手戰車。

戰車能力	Level
加速力	1
極速速度	7
轉向能力	7
Shield能力	10
武器攻擊力	4



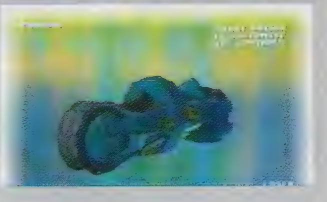
Jolt 極速速度強勁，轉向及Shield能力平均，不過加速和攻擊力卻為弱項，相信用在純賽車的比賽中會較為有利。

戰車能力	Level
加速力	2
極速速度	8
轉向能力	5
Shield能力	5
武器攻擊力	1



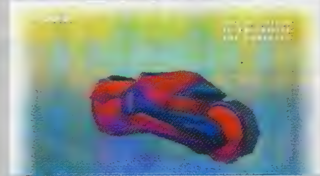
Main 極速速度不高，但加速力好，而且攻擊力甚強。不過，由於Shield能力非常弱，所以當你擊毀對手戰車時，會有隨時被對手擊毀的機會，結果是兩敗俱傷。

戰車能力	Level
加速力	9
極速速度	5
轉向能力	4
Shield能力	1
武器攻擊力	10



Apollyon 加速力及極速速度均高，加上攻擊力強，是一架頗為霸道的戰車；但轉向能力弱的關係，很易出現害人終害己的教訓。

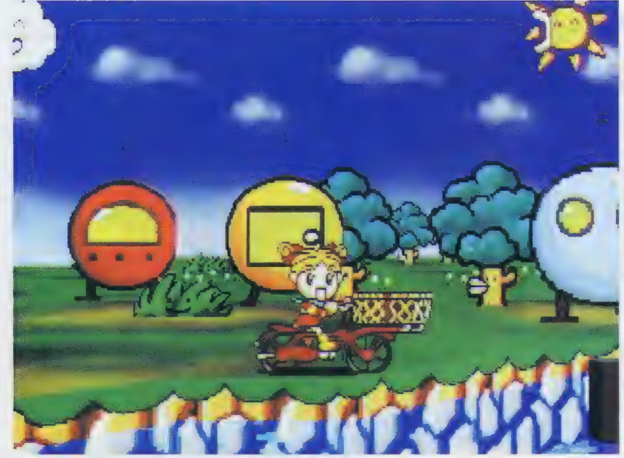
戰車能力	Level
加速力	8
極速速度	7
轉向能力	3
Shield能力	2
武器攻擊力	10



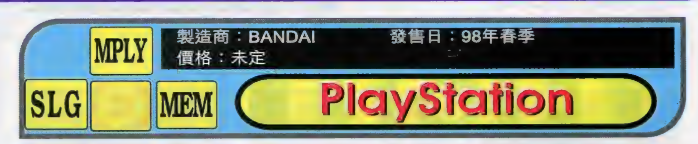
Roach(隱藏車) 一架能力值非常高的戰車，整體上雖然不及Neon，不過對於在有絕對優勢的同時，仍想保留一點比賽競爭氣氛的玩者來說，這是不錯的選擇。

Neon(隱藏車) 不用多說，是一架完美的戰車。要勝利的話，根本並非難事，只要你肯參與便可。





星星中發現！！TAMAGOTCHI



連PlayStation都有《TAMAGOTCHI》玩

BANDAI公布推出《TAMAGOTCHI》的各款不同機種版本，由元祖的「袋裝」機仔至大型次世代遊戲機都有，而壓軸的當然份量不少的PlayStation（SATURN呢？）。推出的依然是一貫的育成GAME，且看今次新作又會攪攪甚麼新意思。





發現外星人

《星星中發現！！TAMAGOTCHI》是始於講述博士與美加尤所乘的UFO失靈墜落在TAMAGOTCHI星球上。因而發現了「TAMAGOTCHI」這類奇怪而有趣的生物，於是進行了飼養及研究，故事就不經不覺開始了……

3D新朋友

PlayStation版本的特別之處，就是會有新登場TAMAGOTCHI，這樣說，與N64版本一樣，是會出現原創角色了。但更特別的是全部都會以「立體多邊形」製作，而不同成長形態的TAMAGOTCHI足足有50種之多，的確多選擇。

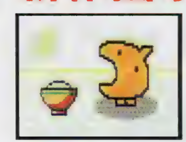




對戰齊齊樂

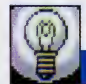
而培育了的TAMAGOTCHI，儲存資料後是可以利用遊戲中附設的迷你遊戲來與友人對戰一番。到底會不會像《MONSTER FARM》一樣咁好玩？現在仍是未知之數，但驟耳聽來已經非常吸引，PlayStation機迷一定不容錯過。

新作圖示大預想



雖然稱為新作，但各款圖示依然熟口熟面。看看下面你可聯想到幾多？

 肚餓要食飯

 睡前要關燈

 得閒要去玩

 有病要打針

 食飽要方便

 扭紋要教訓

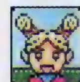
 聽話要稱讚

 新蛋要誕生

 意見要接納

 資料要更新

 進度要儲存

 心情要了解

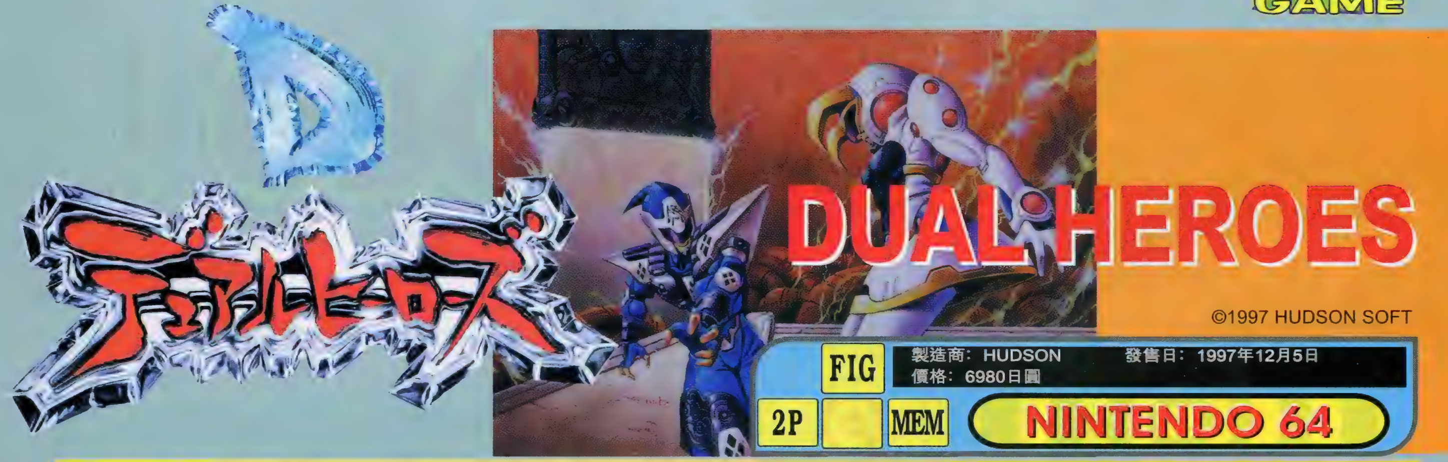
 夠鐘要提醒

 視窗要換款

 探險要外出

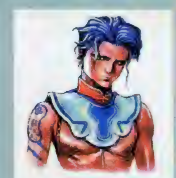
 反應要留意





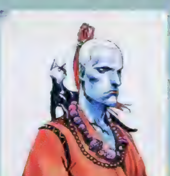
大敵當前，八大VIRTUAL GAMER登場！

TAKEMARU
「最後一擊」為殺著



年齡：20歲
身高／體重: 180CM／69KG
血型：A
擅長使用角色：GAI、HOE
不擅使用角色：ZEN

YAMAZAKI
以接近戰及投技狙擊對手



年齡：30歲
身高／體重: 185CM／75KG
血型：AB
擅長使用角色：RETSU、GAI
不擅使用角色：JUIE

KINOSHITA
招式隱秘、手段卑鄙



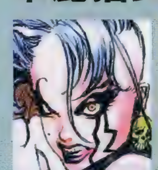
年齡：45歲
身高／體重: 165CM／65KG
血型：A
擅長使用角色：ZEN、HANA
不擅使用角色：GAI

BILL
令人透不過氣的連續攻擊



年齡：30歲
身高／體重: 200CM／100KG
血型：O
擅長使用角色：GUN、HANA
不擅使用角色：KUMO

ZARA
華麗招式、無懈可擊



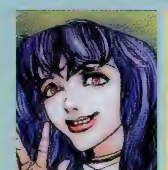
年齡：27歲
身高／體重: 172CM／49KG
血型：AB
擅長使用角色：KUMO、JUIE
不擅使用角色：HOE

ALAN & MILAN
洞悉時機、準確出擊



年齡：9歲
身高／體重: 145CM／30KG
血型：AB
擅長使用角色：JUIE、ZEN
不擅使用角色：RETSU

REIKO
防禦迴避、擅長反技



年齡：19歲
身高／體重: 158CM／42KG
血型：B
擅長使用角色：HANA、RETSU
不擅使用角色：KUMO

JOHN
實而不華的強烈攻勢



年齡：27歲
身高／體重: 172CM／56KG
血型：B
擅長使用角色：HOE、GUN
不擅使用角色：KUMO

各大戰鬥舞台，陸續公布

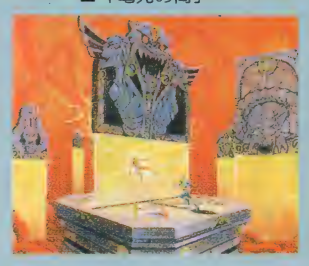
在《DUAL HEROES》中都有著不同的戰鬥舞台，而因每個舞台的環境差異對角色的影響甚大，如能與本身術系互相配合，絕對有助攻防兩方面的平衡。今次會介紹遊戲內其中三個場景，分別為「ゾギーラの塔」、「サップ」及「電光の間」。



■「ゾギーラの塔」



■「サップ」



■「電光の間」



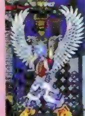


CALCOLO！



《CALCOLO！》是一隻揉合了射擊與PUZZLE元素的遊戲。故事模式、對戰模式當然是少不了的，當中的練習模式與及學位認定試練模式，也是PUZZLE遊戲迷試練身手的好地方。究竟《CALCOLO！》是樣怎樣將兩種截然不同的東西結合在一起呢？請看以下分解！

STG 製造商：CLEF 發售日期：發售中
售價：4800日元 容量：1 BLOCK



PUZ MEM PlayStation

操作方法

方向鍵：自機的上下左右移動
△鍵：上 SHOT／破壞 NUMBER CAPSULE 和邪魔 COLC，按緊有連射效能
×鍵：下 SHOT／令 NUMBER CAPSULE 高速落下，破壞邪魔 COLC
○鍵：右 SHOT／NUMBER CAPSULE 的右移動，破壞邪魔 COLC
□鍵：左 SHOT／NUMBER CAPSULE 的左移動，破壞邪魔 COLC
R1 鍵：發動必殺技
同時按下□、△、○、×鍵：四方向 SHOT，大量破壞邪魔 COLC 時用
同時按下 R1 、R2 、L1 、L2 、SELECT 、START：RESET
在畫面最上部時按上：令 NUMBER CAPSULE 跌得更快

基本規則

0-9的NUMBER CAPSULE會由畫面的上方落下
2-9的NUMBER CAPSULE，會因應其上的數字而在堆積了一定數量後消去。（例如5號需要五個或以上的5號CAPSULE排在一起才能消去）
落下中不必要的CAPSULE，可用上SHOT將之消去
當任何的CAPSULE超過紅色的警戒線，即算GAME OVER

特殊道具

0號CAPSULE：其着地點相鄰的同色CAPSULE都會從畫面上消失。（例如接觸到5號CAPSULE，畫面上所有5號CAPSULE都會被消去，最多能消去四種類的CAPSULE，對邪魔COLC亦都適用）
1號CAPSULE：與其鄰接的所有CAPSULE都會被消滅。
紅色玉：一定時間內令自機能一發破壞NUMBER CAPSULE。
藍色玉：一定時間內令自機快速移動。
綠色玉：一定時間內令自機能作廣範圍射擊。

必殺技介紹

惡魔
必殺技 LEVEL 1（CHARM）：令敵機的操作上下左右逆轉
必殺技 LEVEL 2（CRACK DOWN）：消去所有下方橫列的 CAPSULE
必殺技 LEVEL 3（亞皮茲）：敵方一部分的NUMBER CAPSULE會變成邪魔 COLC

天使
必殺技 LEVEL 1（寶珠爆碎）：破壞了的 NUMBER CAPSULE會化成邪魔 COLC 攻擊敵人。數字越大，邪魔 COLC 越多
必殺技 LEVEL 2（積鎖封滅）：令敵方的 CAPSULE 之數字都加一
必殺技 LEVEL 3（笑門來福）：令我方的 CAPSULE 之數字都減一

犬軍曹
必殺技 LEVEL 1（援護攻擊）：以自機為中心，縱三列的CAPSULE都會完全消去
必殺技 LEVEL 2（總攻擊）：敵方 CAPSULE 的落下速度會加快
必殺技 LEVEL 3（BOOBY DRIVE）：消去所有下方橫列的 CAPSULE

死神
必殺技 LEVEL 1（PANIC）：令敵機的操作上下左右逆轉
必殺技 LEVEL 2（安魂曲）：我方的所有邪魔 COLC 都會被消去
必殺技 LEVEL 3（麻痺）：令敵機麻痺，一時間不能行動

騎士
必殺技 LEVEL 1（音速刃）：我方 CAPSULE 下二段會被消去
必殺技 LEVEL 2（擊刺劍）：破壞了的 NUMBER CAPSULE 會化成邪魔 COLC 攻擊敵人。數字越大，邪魔 COLC 越多
必殺技 LEVEL 3（HOLY SLASH）：除最低列，我方所有 CAPSULE 均會被消去

荒野部族
必殺技 LEVEL 1（HEAT BREATH）：敵方 CAPSULE 的最上段會變成邪魔 COLC
必殺技 LEVEL 2（BURNING）：我方的所有邪魔 COLC 都會被消去
必殺技 LEVEL 3（MELT DOWN）：令我方的 CAPSULE 之數字都減一

企鵝
必殺技 LEVEL 1（比拉美一）：令敵方巨大化或縮小化
必殺技 LEVEL 2（謝拉美一）：破壞了的 NUMBER CAPSULE 會化成邪魔 COLC 攻擊敵人。數字越大，邪魔 COLC 越多
必殺技 LEVEL 3（哦啦哦啦哦啦）：我方的所有邪魔 COLC 都會被消去

鱷魚海盜
必殺技 LEVEL 1（閃電）：我方 CAPSULE 下二段會被消去
必殺技 LEVEL 2（大瀑布）：將敵方的 CAPSULE 搞得亂七八糟
必殺技 LEVEL 3（暴風雨）：敵方一部分的 NUMBER CAPSULE 會變成邪魔 COLC

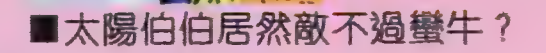
太陽伯伯
必殺技＝？



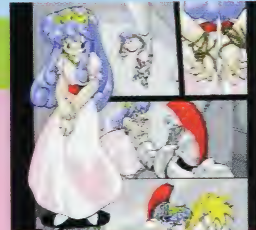
■魔女出浴圖



■天使巧遇七福神



■太陽伯伯居然敵不過蠻牛？



■是老土的英雄救美橋段

MAGICAL DROP III

魔法玉！特大號！

PUZ　MEM

製造商：DATA EAST
發售日期：發售中　售價：398港圓

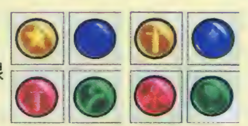
PlayStation



從前，在魔法森林古代圖書館之中有一本書。書內描寫了一個名為MAGICAL LAND的樂園。樂園中住有不少充滿個性的妖精。每年此地都會舉行MAGICAL DROP大會，優勝者都會得到稱為MAGICAL DROP的賞品，它有實現夢想的不可思議能力。因此每年都有很多參賽者慕名而來。一如以往，今年的這個季節也是大會舉行之時，究竟今次的大獎得主會是誰呢？

ITEM介紹

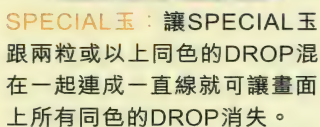
NORMAL玉：有四色種類的DROP，讓三粒或以上同色的DROP連成一直線就可讓它們消失。

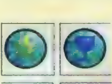


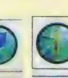


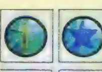
SPECIAL玉：讓SPECIAL玉跟兩粒或以上同色的DROP混在一起連成一直線就可讓畫面上所有同色的DROP消失。

色冰玉：即使三粒色冰玉連在一起也不能讓它們消失。不過只要旁邊的DROP被消滅，所有的色冰玉就會轉成某種顏色的DROP。











金章玉：只會在SPECIAL編的雙六模式才會出現，只能被收集的DROP。



泡玉：用DROP射它就會自動消失，另外拿取它也會讓它自動消失。

冰玉：即使三粒冰玉連在一起也不能讓它們消失。不過只要旁邊某種顏色的DROP被消滅，所有的冰玉就會轉成該種顏色的DROP。



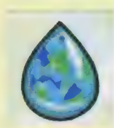
箭頭玉：箭頭指着方向的DROP都會變成相同的顏色而被消滅，使用方法跟虹玉相同。



虹玉：跟SPECIAL玉所發揮的效果一樣，但它可算是百搭的SPECIAL玉，沒有顏色的限制。



水滴玉：跟NORMAL玉等三粒或以上的DROP混在一起成一直線的話，畫面上除NORMAL玉和SPECIAL玉以外的所有DROP都會被消滅。（SPECIAL編專用ITEM）



連鎖玉：其上的數字會隨連鎖的出現而遞減，變成零的話連鎖玉上下左右的DROP會隨着消失，消失範圍隨連鎖數而定。

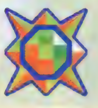




炎玉：只會在街機編的雙六模式出現。用DROP射它就會自動消失，另外拿取它也會讓它自動消失。它會自動變成冰玉。



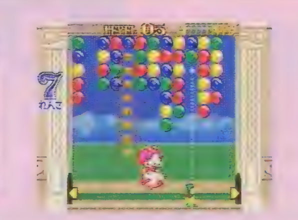
全消玉：令它消失的話，畫面上所有的DROP也會隨之被消滅，使用方法和虹玉相同。（街機編專用ITEM）



模式介紹

STORY MODE：這是個人對電腦戰的模式，難度有分簡單、普通和困難。視乎玩者是玩SPECIAL編或街機編，尚有練習、大會和SURVIVAL難度以供選擇。





INTENSIVE MODE：這亦是一人玩模式，DROP會一直向下堆砌直至達到底線為至。玩者可選擇簡單、普通和困難的難易度，畫面的橫幅亦會隨之改變，是一種段位認定模式。

BOARD GAME MODE（雙六模式）：
SPECIAL編　可以是單人或雙人玩的遊戲，目的是要鬥快去到女皇那裡並將她打倒。棋盤中不時會出現中波士，為了能跟他們比賽在途中從一些迷你遊戲中收集一定數量的金章玉是必須的。
街機編 跟三名電腦角色比賽，最快打敗女皇者為勝。

COMPETITION MODE：SPECIAL編專用的二人對戰模式，分簡易、普通、困難和超困難等難度。

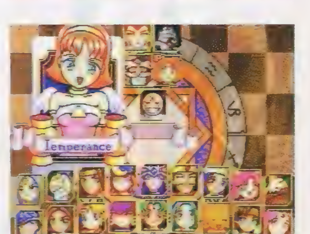
贈品模式

畫廊：可自由欣賞插畫和單色草圖。
STUDIO：可自由欣賞每個角色在遊戲中的所有動作和對白。



找尋隱藏角色

有玩《MAGICAL DROP III》的讀者群中相信有不少已經用到那七位所謂隱藏人物了。還未用到的朋友，試試SPECIAL編故事模式中的困難難度吧！





美少女寫真館

插圖：甲斐智久

第十章 保坂美由紀



性格特徵

常予人非常認真、以讀書為生活中心的刻板印象，但其實她對很多事物都很感興趣，而且也在努力向各方面挑戰。可是，她很不喜歡讓人知道這些事情。不想傷害別人的美由紀對別人的要求總說不出「不」，但對於她姊姊由嘉里想棄下家業給她就感到很煩惱，看來她另有理想。可能由於出身關係，她對顏色的感覺非常敏銳，她也加入了美術部，但她從來也沒有在別人面前繪畫。



身高：156CM
三圍：85、58、84CM
出生日：2月16日
星座：水瓶座
血型：A型
現居地：石川縣金澤市
就讀學校：縣立茶山高校
所屬學部：美術部（但沒有繪畫）
特別特技：鑑定圖畫
擅長科目：世界歷史（東洋史）、數學
兼職：沒有；也幾乎沒有做家務



喜歡的事物：印象派圖畫、日本畫
討厭的事物：和服
形象顏色：棕色
興趣：參觀美術館





邂逅經過

你在中學2年級開學時轉到美由紀的學校。偶然間你遇見正在為拍攝自家的和服店宣傳照而穿上和服的她。美由紀因小時候給同學取笑過而討厭和服，但你卻讚賞她穿上和服很漂亮，所以她對你有特別的印象，她也因你的話而漸漸對和服改觀。她還首次親自挑了一匹和服的布料，準備做件和服跟你一起去觀看煙花大會，可是你卻忽然轉校了，此後她就把那匹布料收藏起來。

令人懷念的事與物
一匹收藏在儲物櫃裏的布料







主角是一名高校生，就讀於一所校風自由的高校。一年一度的學園祭即將舉行，身為攝影部部長的主角想出了新的綽頭——就是搞一個女子寫真攝影展了。攝影部的顧問老師高橋惠子本來就為這個主題有所介意，不過最終都被主角的熱誠所感動，批准了他的提案。可是，模特兒要往哪兒尋找呢？



麻雀又關攝影事？

人物介紹

六名模特兒：



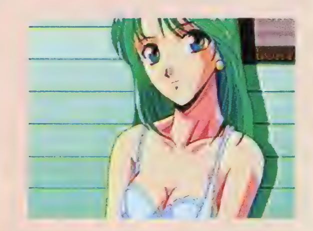
高橋惠子　　26歲　A型
一色學園：英語教師
攝影部顧問
身高：165cm
三圍：B86 • W58 • H85
興趣：跳健康舞



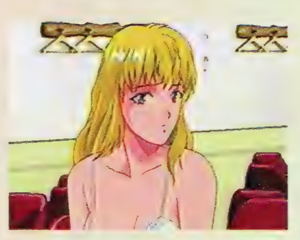
鍵屋京香　　18歲　O型
一色學園：三年生
劍道部所屬
身高：185cm
三圍：B82 • W57 • H84
興趣：保齡



榊まゆ　　16歲　B型
一色學園：一年生
網球部所屬
身高：155cm
三圍：B78 • W59 • H83
興趣：收集毛公仔



結城まきえ　20歲　AB型
平和模特兒事務所所屬
新人模特兒
身高：168cm
三圍：B90 • W58 • H86
興趣：卡拉OK



速水佐和子　22歲　O型
雀荘「四風亭」：勤務
為成為職業雀士而在修行中
身高：162cm
三圍：B83 • W60 • H87
興趣：麻雀



秋野真琴　　19歲　A型
天和教育大學：一回生
為成為小學教師勞力
身高：165cm
三圍：B85 • W57 • H88
興趣：閱讀全世界的童話

其他女角：

真崎優子	興趣是打人的虐待狂
七瀨美樹	旅行社的導遊
江上かんな	一色學園的學生，與鍵屋是對好朋友
小宮	旅店的女主人，亦是高橋老師的親戚

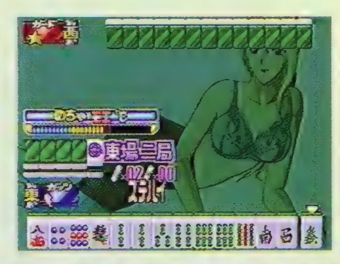
男角介紹：



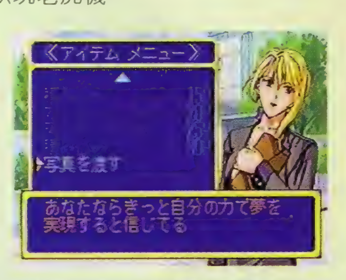
竹中	攝影部主角的後輩
柏木	自以為有型靚仔、有錢大晒的自大狂
石川	迷上真崎優子的被虐狂
齋藤	專拍女生走光照的變態攝影師

故事模式

正如前文所述，玩者所飾演的角色就是攝影部的部長。第一件要做的事就是以麻雀跟高橋惠子決勝負，拍下她的寫真。跟着就會來到地圖畫面，地圖上會有不少地方可供玩者選去，在不同的地點主角可會遇到不同的角色。其中六名模特兒是必須會遇上的，拍下她們的寫真亦是爆機的條件。至於怎樣才能跟其他女角比麻雀呢？其實很簡單。遇見齋藤並以麻雀勝過他的話就能拿走他的一幅照片和底片，如抽中的底片屬於真崎、七瀨、江上、小宮其中之一，就拿着照片到適當的地方並選擇交還的指令，以後只要到處閒逛，就自然能遇上她們了。當中有幾處地方比較值得一提：主角之家是儲存和睇相的地方；到學校後門可找到高橋惠子，以取得的POINT換取有用的道具；柏木家，贏了柏木，就可以玩老虎機，賺取POINT；遊戲機中心，誰人收過你交還的底片，她（他）就會待在這兒跟你打麻雀，贏了的話，就可以玩老虎機。



■留意背景的變化，玩者所得的點數會直接影響所能拍得的寫真



■照片和底片亦可交還給高橋惠子換取大量的POINT，不過…



■要是取得石川的照片並交還給他，就能取得望遠鏡



■自由對戰模式：在故事模式曾經勝過的對手，就會在此處出現。



爲了生存下去而戰





OTHER LIFE AZURE DREAMS

by．山寺晨牙

OFFICIAL PRODUCT

ARPG	製造商：KONAMI	價格：圓
MEM	容量：CD-ROM	記憶：3 BLOCK/ SAVE

PlayStation

人與怪物及魔法的不思議世界，這個RPG就是圍繞著兩個地方「芒斯拜亞」及「魔物之塔」而起的，主角本身是位魔物使，即是話可以利用怪物去與塔內的怪物戰鬥，另外有塔內有很多的寶物及錢等著主角去拿的，還有在鎮上與人的會話、幫助村民，與女孩維持良好關係、擴大自家及起新的房屋，也會影響主角的下半生，至於你想有怎樣收場的話，便要看你的玩法了。



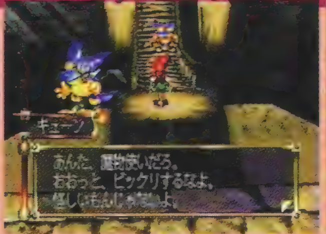




遊戲基本進行

遊戲基本上只圍繞著「芒斯拜亞」及「魔物之塔」，在「芒斯拜亞」，玩者可以幫助村民、與朋友交談、道具的賣出和買入、將家園擴大、有村中建設新的物件等……；而「魔物之塔」中則基本上是戰鬥、取得可使用之怪物的蛋（或怪物）、取得道具、取得金錢。







操控方法

在村中

- 方向掣：MENU選擇、CURSOR及主角移動
- ○掣：指令及方向決定、跳過對白
- ×掣：取消指令、回到上一個選項
- △掣：開啟指令或選項表
- L1掣：視點轉換（右旋回）
- R1掣：視點轉換（左旋回）
- R2掣：跳掣
- START掣：遊戲開始

在塔中

- 方向掣：MENU選擇、CURSOR及主角移動
- ○掣：指令決定，攻擊敵人、將手上拿著的東西放下
- ×掣：取消指令、回到上一個選項
- △掣：開啟指令或選項表
- L1掣：藍手環選擇MENU
- R1掣：紅手環選擇MENU
- L2掣：向斜固定方向
- R2掣：跳掣
- START掣：各視點設定
- SELECT掣：顯示地圖

在塔中的組合操作方法

- ×+□掣：跳過一TURN
- ×+○掣：可拿起在面前一格的物件
- R2+○掣：將手上拿著物件投出去
- 方向掣+□掣：面向方位更變
- 方向掣+×掣：跑（有敵人在旁時不能用）
- START+△掣：地圖縮小
- START+×掣：地圖擴大
- START+□（○）掣：與地圖在反轉式移動
- START+R1掣：能力表示更變
- START+L1掣：視點向主角ZOOM過去
- START+L2掣：視點離主角ZOOM出去
- START+←或→掣：視點向左右改變
- START+↑或↓掣：視點向上下改變

可使用怪物的組合操作方法

- L1（R1）+方向掣：怪物的方向改變
- L1（R1）+○掣：變成隊列畫面
- L1（R1）+×掣：查看怪物狀態
- L1（R1）+□掣：令怪物回到袋中
- L1（R1）+△掣：進入命令怪物畫面



芒斯拜亞地圖



1. [illegible] 主要是售賣劍及藥草等必需品
2. [illegible] 在塔中取得怪物蛋或怪物，可以賣到此處。
3. [illegible]
4. [illegible] 可在此取得塔中的攻略方法或提示
5. [illegible] 顧名思意就是有很多古怪的物品出售，亦是花歌治的住處。
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible] 本村唯一的食店，可以在此處買食物，亦是柏天柏的住處。
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible] 向他付錢可將村內的建築物擴大
12. [illegible]
13. [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible]
16. [illegible]

SAVE注意點

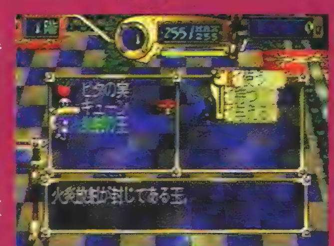


此GAME比較特別的一點就是不能隨時SAVE，若要SAVE的話就只有兩個方法。

1. 在村中時：回到家中找母親去SAVE。
2. 在塔中：找到升降機然後再選「中斷」來SAVE及暫時終止遊戲。

視窗看法

芒斯拜亞



1. 主視窗：可查看現時主角所有的物件、怪物等，這些物件當然是可以拿出來使用。
2. 說明視窗：主要是說明該物件的使用效果
3. 指令視窗
4. 對方或主角的名字
5. 對白視窗
6. 現有錢量
7. 購物視窗：購入的方法，用CURSOR在想要的物件按下○掣，一次過可按下多個物件，認為足夠的話，便按下△掣來結算。（將道具賣出去也是用同一方法）

魔物之塔內



1. 主角所在的層數
2. 主角現時的LEVEL
3. 指令MENU
4. 能力表
5. HP計
6. 現有錢量
7. 最高HP值
8. 現HP值

能力表看法

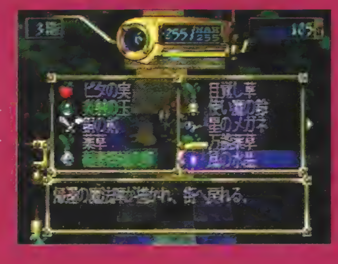
（按△便會出現用←→可查看其使用怪物的能力）

1. 主角或怪物的樣子
2. 名字（怪物會加上其屬性）
3. LEVEL（怪物會加上其種族）
4. HP
5. 主角是武器及防具能力；怪物則是其MP值
6. 現時的狀態（如：元氣、混亂等）
7. 攻擊及防守能力
8. 最高攻擊及防守能力
9. 經驗值
10. 主角是裝備中物件；怪物則是可使用之魔法

指令MENU

持有物——會出現所持有道具表，若覺得非常混亂的話，可以按△來整理道具種類，選了道具後按下○便會有另一批指令出現。

1. 使用：可食果實或使用魔法道具等
2. 持著：可將道具拿在手上用來攻擊敵人之類
3. 名前：可將未識別的蛋或怪物命名
4. 首環：可將頸圈掛上怪物身上（當然亦可除下）
5. 回去、逃走：可令怪物（自已養的）回家或逃出塔中
6. 給予：將道具或食物給怪物
7. 裝備、解除：裝備或解除武器和防具
8. 孵：可將蛋孵化
9. 選擇：到怪物選擇畫面
10. 放入：將持有的道具放入袋中
11. 拾起：將地上拾到的道具放入袋中



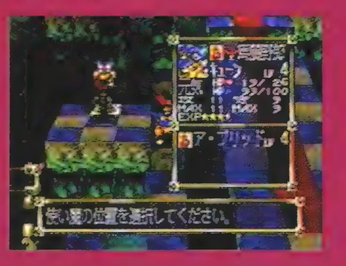
怪物選擇

可將怪物從袋中取出或放回袋中，可用怪物數目會跟據所有的頸圈而決定，頸圈總共有兩個，一個是紅色（早已有的），另一個是藍色（要有塔中取得）。

隊列

1. 隊列更變：可改變怪物的隊形，用L1、R1選擇怪物，○掣決定位置。
2. AI更變：可用AI來令怪物的隊形隨時改變





融合



可將兩隻掛著頸圈的怪物結合成另一新品種，可是必要的事就是有兩隻以上的怪物及兩個頸圈。而將兩隻怪物融合時，會有以下的一定法則。

1. 兩個不同屬性的怪物融合時，一定會以較強屬性的作決定（同屬性則無變化），另外，融合後，怪物會以用LEVEL較高的身份出現。
2. 融合後，可能會學得新的魔法，而魔法會有真魔法及變魔法兩種，真魔法是會升LEVEL，而變魔法是不會升LEVEL的。
3. 原本沒有魔法或特殊能力的怪物，在融合後是會有新的能力出現，可是出現新的能力並沒有一定的法則，這要靠玩者去俎嘗試。

命令

可命令怪物作出不同的行動，各種不同的怪物會有不同的能力，另外在命令表中亦有以下指令。

1. 移動
2. 直接攻擊（消費MP：中）
3. 直接魔法攻擊（消費MP：大）
4. 協力魔法攻擊（消費MP：小）
5. 甚麼也不做

足元／手元

查看踏著或手上拿著的物件。

異常狀態

毒——再移動時會扣HP，可用解毒草、回復魔法或數回合後自動回復。

金縛——移動有問題，用回復魔法或數回合後自動回復。

混亂——移動不定及做出不正常舉動，用回魂草、回復魔法或數回合後自動回復。

睡眠——甚麼也不能做，回復魔法或數回合後自動回復。

目眩——周圍一片黑暗甚麼也看不到，用萊姆草或數回合後自動回復。

陷阱

在迷宮內，陷阱當然是少不了的，現在就介紹其中四款陷阱。

1. 爆彈——踏上去當然是扣HP
2. 睡眠——踏上後會變成睡眠狀態
3. 混亂——不用解說也知是會令人混亂
4. 天地逆轉——版圖會立刻上下反轉

蛋！蛋！蛋！



在迷宮中，主角有時會發現到一些怪物蛋的，起初照理是不明該蛋的種類，但是可以用「真實之眼鏡」來鑑定，另外將他取回村中亦可知道其類別。



人工孵化？



發現到蛋後，孵化是最基本的事，孵化可以在塔內或拿回家中進行，如在塔中孵化的話會消費數個TURN的。

回到家中孵化注意事項，回到家中孵化時，是會佔用家中怪物小屋一格，當孵化出來後，該格便會永遠被佔用，若果要住得更多怪物的話，便要向木匠之家要求擴大魔物小屋，並且付一筆費用。

另外，當蛋還未孵化前，可以將他賣給怪物屋用來換取一筆錢，當然越是珍貴的蛋所賣得價位便越高。

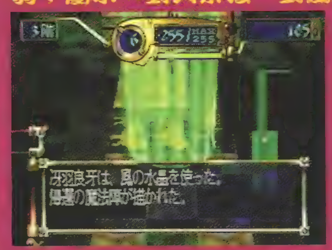
最後一點，有塔中孵化出來的怪物可以用來作自己的同伴般去攻擊敵人，當然還未孵化出來時也可用來攻擊，可是有一點要注意的，就是用蛋攻擊的話只能用一次，之後該蛋便會被打破。

魔法與魔物之屬性

魔法及怪物均有其屬性，而他們的屬性特徵如下：

火魔法→攻擊系強力、水魔法→防禦系強力、風魔法→特殊系強力。

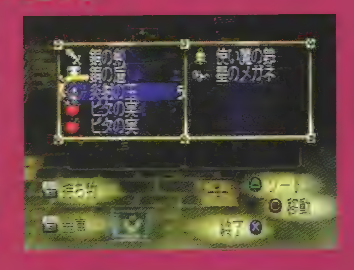
屬火→對風系強、對水系弱；屬風→對水系強、對火系弱；屬水→對火系強、對風系弱





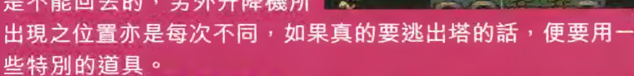
魔物塔的古怪地方







1. **一定會迷路**——每次入魔法塔時，就算是同一層地形也會有改變，另外寶物出現的位置也日不固定的，所以就算是記著地圖也是沒用的。
2. **不能回去**——塔內出現的升降機只有向上移動，所以基本上是不能回去的，另外升降機所出現之位置亦是每次不同，如果真的要逃出塔的話，便要用一些特別的道具。
3. **每次進入時也是LEVEL 1**——設定不明，只是知道若果在迷宮中被敵人打倒後，主角所持有的道具便會被全數沒收（放在家中的不計）。另外主角所養的怪物在每次進入時，LEVEL是不會再次由1計起的。
4. **只限五件**——另一個古怪之處，每次進入時最多只可帶五件道具進去，但紅及藍頸圈則不計在內，而多出的道具可以放在家中或拿出去賣。
5. **頸圈為重要之物**——就算有很多怪物，如果不用頸圈圈著他的話，是不能作為自已的怪物的。



技巧

1. 留意，當你越上得多層時，其實敵人的LEVEL亦是會上升的，如果主角或怪物的LEVEL不夠的話，分分鐘有可能被人「打殘」。
2. 既然有地形效果，那當然是會有高低差的，但大家知不知道由上方攻擊，其攻擊力是會較高的呢？這遊戲就是應用了這道理，不信的話大可一試。
3. 八方向攻擊，別看到地形是四方格便只可作↑↓←→攻擊，其實只要按下↖↗↘↙再按攻擊掣是可以作斜方向攻擊的。



道具表

攻擊・魔法系

火炎之玉→封著火系攻擊魔法的玉（有使用回數的）
冰岩之玉→封著水系攻擊魔法的玉（有使用回數的）
目眩之玉→封著風系攻擊魔法的玉（有使用回數的）



回復系

藥草→HP回復
解毒草→解毒用
回魂草→混亂時可用他解除狀態
醒覺草→令怪物從睡夢中醒來
萬能藥草→回復所有異常狀態



特別道具

研鍊之紅沙→可鍛鍊裝備中的劍
研鍊之藍沙→可鍛鍊裝備中的防具
巴沙古之種→增加攻擊力的最高值
收姆羅之種→增加防禦力的最高值
馬沙路之種→LEVEL上升
馬起路之種→移動速度上升
光之種→怪物變成屬火
海之種→怪物變成屬水
風之種→怪物變成屬風





食物（怪物專用）

比他之賓→怪物的食糧

情報用系

星之眼鏡→可知該層的全圖
真實之眼鏡→可鑑定道具
陷阱放大鏡→可看到地圖上所有的陷阱
寶物放大鏡→可看到地圖上所有的寶物的位置



逃出系

風之水晶→畫出回去的魔法陣，回到村中

武器防具

金之劍→基本上無破壞力，只是得個「貴」字
鋼之劍→擁有高攻擊力的劍
木之杖→協力魔法威力有少許上升
金之杖→打倒敵人後會變成錢，另協力魔法威力亦會有少許上升
木之盾→防禦力低，有等如無
鏡之盾→可將敵人的魔法反射回去
銅之盾→防禦力屬一般但好過無





空中大戰一觸即發
蒼空之翼
－GOTHA WORLD－

by：山寺良牙

SLG	製造商：MICRONET	價格：6800日圓
MEM	容量：CD-ROM×2	記憶：70

SEGA SATURN



一看副題便可知道，這GAME與光榮所出的是同一個世界背景，可是故事上則有少量之分別。今期本人就會為此GAME作出少量的介紹，及頭六版的攻略技巧。

操控方法

一般



方向掣：MENU選擇及CURSOR移動
B掣：取消
C掣：選擇事項決定
START掣：遊戲開始、跳過動畫及會話場面、暫停遊戲

基本操作

方向掣：部隊的移動操作
L掣：部隊向左轉向
R掣：部隊向右轉向
A掣：CURSOR加速
B掣：取消
C掣：部隊的位置及方向決定

部隊移動時之操作

方向掣：部隊的移動操作
L掣：部隊向左轉向
R掣：部隊向右轉向
A掣：待機（按掣期間時間會經過）
B掣：移動取消（按掣期間時間會倒後）
C掣：決定
X掣：視點變換（2D→3D）
Y掣：視點變換（3D→2D）

攻擊時之操作

方向掣：射線（攻擊角度）移動及使用武器選擇
L掣：自動鎖定攻擊對象（向左方）
R掣：自動鎖定攻擊對象（向右方）
B掣：取消
C掣：決定

指令解釋

開戰前

配置——派出參加本場戰事的部隊，每一場戰事可派出的部隊數目是各有差異的，所以要小心選擇。當按下要置後，左上角便會出現一個機種部隊表，由上至下的排列分別是：哨戒艇、輕戰鬥艇、重戰鬥艇、戰鬥艇、特務艇、輸送艇。玩者可跟據戰場的情況、機行員的能力、疲勞度等去派出何種機種。

再配置——如對剛才配置有不滿的話，可以按一下這指令，便可將剛才的配置方式還原。

修理——可以將上一次戰事中有損傷的部隊修理（綠→沒有損傷／黃→輕至中度損傷／紅→重度損傷，基本上不能出戰），而每一次修理可以回後20個DAMAGE，可是要留意一點，就是使用修理的次數是有限制的，當然這次數亦可累積。

機體交換——玩者可跟據各飛行員的能力而轉駛適當的機種。

情報——可以查看在戰場上各機的有關情報，而曬顯示時則會有以下資料。

1. TYPE：船的種類及名稱
2. BARRIER：部隊所持有的防護罩能源，這數目扣完後便會扣DAMAGE值。
3. DAMAGE：部隊的損傷度，當到達100時便會被擊墜，並不能使用。
4. POWER：表示該部隊的基本攻擊力
5. ARMOR：表示該部隊的基本裝甲性能，而內容亦會再分為三項，分別是前方裝甲（FRONT）、側方裝甲（SIDE）及後方裝甲（REAR）。
6. MAX SPEED：部隊的最高移動速度
7. MOBILTY：部隊的機動性能



部隊表——顯示自軍所有隊員的能力值

作戰內容——會顯示本場戰事的作戰內容及過版條件等

作戰開始——戰事立刻開始（記著要要置好部隊才開始戰事）





開戰時

戰鬥畫面看法

1. 全版圖雷達：暗綠色的地方是全版圖的大小，明綠色的則表示現在可看到的位置。
2. ARMS SIGN：黃色顯示的地方表示可以使用該武器，留意一點的是不同的機種有不同的武器及武器射程。
3. ALERT BLICK：表示現在的位置是會進入敵人的射程範圍內
4. SUPPLY SIGN：表示現在所處的位置是可以進行補給的
5. 戰鬥指令
6. BARRIER GAUGE：顯示防護罩所有能源狀態
7. DAMAGE GAUGE：顯示機體損傷程度
8. ACTION GAUGE：表示部隊的行動力
9. WORLD TIME GAUGE：顯示現時的全體時間
10. SHIP TIME GAUGE：各部隊的時間



戰鬥時

移動——部隊的移動方向及位置，其操作方法可參巧上面所載。

被害狀況——顯示地圖上自軍部隊的損傷度及所剩下的彈數。

降伏——放棄今次的戰事，這時便算作戰失敗，準備「CON機」啦！另外作戰失敗後會有「由本版再打」及「回到標題畫面」兩個選擇。

待機——當一個部隊決定了行動後，便按這指令來控制另一個部隊的行動。

報告——只在某些戰事出現，按下後便要選擇敵機的種類及正確地報告其數目，若錯誤的話便立刻算作戰失敗。

回收——只在某些戰事出現，而且是輸送艇專用指令，當目標去近或輸送艇走至目標時，按下指令便會自動回收目標物。

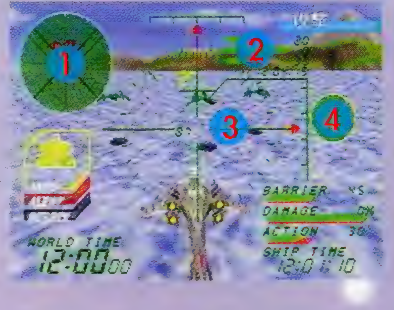
補給——地圖上若有配置輸送艇的話，只要受損的部隊走近輸送艇，這指令便會自動出現，可是要留意，這指令只能回復防護罩的能源，而不能修理受損的部隊，另外補給的數量與部隊的ACTION GAUGE是一樣。

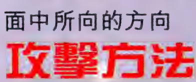


發射魚雷／裝設水雷——特務艇專用指令，每一次只可發射一牧魚雷或一牧水雷，要待該魚雷或水雷爆後，才可發射另一牧魚雷或水雷。

攻擊畫面看法

1. 近距離雷達：隊友為藍色、敵人為紅色、至於自機則以綠色來表示。
2. 攻擊對象能力值：由上至下分別表示防護罩值、損傷值、ACTION GAUGE。
3. 鎖定標識：用來鎖定攻擊的對象，可以用←、→或用L、R來鎖定目標物。
4. 方向儀：現時自機在畫面中所向的方向





攻擊方法

選了攻擊指令後，畫面便會變成上圖的攻擊畫面，之後用←、→或用L、R來鎖定目標，再者便選攻擊用武器，有一點留意的就是可以一次過用多種武器攻擊，可是亦要留意自機的彈量，選定了攻擊武器後，再選「FIRE!」便會自動攻擊敵機。



反擊時

反擊——可以用自機所有的裝備，向攻擊自機的敵機作出反擊行動。

回避——選用這指令時，可以按方向掣的↑、→、↓、←來避開敵人的攻擊。

無視——對敵人的攻擊不作出任何行動(最好不要用他)

機種性能表一覽

機種	防護罩	基本攻擊力	裝甲(前、側、後)	最高速度	機動性	武裝
旗艦	60	35	45、30、20	10	22	VULCAN3 MISSILE2 CANNON2 ANNON3
哨戒艇	20	20	35、30、10	20	50	VULCAN1
萊卡艇	20	30	30、20、20	25	50	VULCAN1
輕戰鬥艇	30	30	30、25、18	30	30	VULCAN1 MISSILE1
輕戰鬥艇—改	30	30	35、25、20	30	50	VULCAN1 MISSILE1
重戰鬥艇	50	35	35、35、25	10	20	VULCAN2 MISSILE2 MISSILE3 CANNON2
重戰鬥艇—改	30	30	35、35、35	30	50	VULCAN2 MISSILE2 MISSILE3 CANNON2
戰鬥艇	45	35	35、30、20	20	35	VULCAN1 MISSILE1 CANNON1
特務艇	20	40	10、15、25	20	30	VULCAN1 魚雷 水雷
輸送艇	100	0	20、50、40	5	10	—
商船	40	0	40、45、50	10	10	—

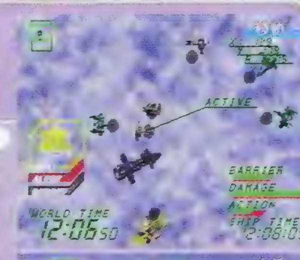
頭六版攻略

第一話——相遇

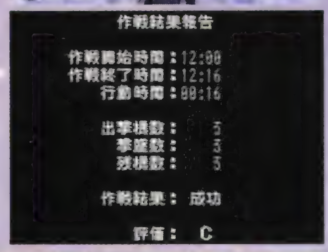
可出擊機數：2
勝利條件：敵人全滅
敗北條件：商船、萊卡艇被擊沉及旗艦巴謝路被擊沉
制限時間：無

一開始便與敵人正面交峰，所以宜將戰鬥艇配置於旗艦的前方，好讓一開始便可衝過去作出攻擊，另外旗艦不可呠在一旁，也要衝上去與他們併過。衝了過去後，便先集中火力去先收拾其中一敵人，待商船及萊卡艇繞至旗艦的後方後，他們已算是比較安全，而任務亦算完成了一半，再集中火力將剩下的敵人全數擊落後，任務便全部完成。









作戰結果報告

作戰開始時間：12:00
作戰終了時間：12:16
行動時間：00:16

出擊機數：3
擊墜數：3
殘機數：3

作戰結果：成功

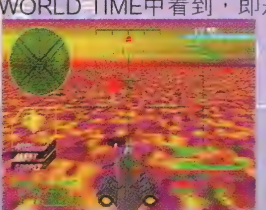
評價：C

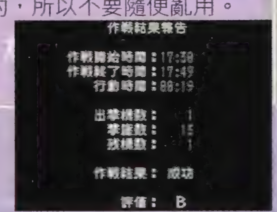


第三話——TEST FILGHT

可出擊機數：無
勝利條件：所有目標全數破壞
敗北條件：不能於限時內打去所有目標
制限時間：20分鐘

由於這一版基本上是沒有敵人的，所以可以用來調動及修理一下飛機，另外有關作戰內容方面，制限時間的20分鐘並不表示現時的世界，而是表示遊戲內的世界，玩者可從畫面左下角的WORLD TIME中看到，即是話現時是17時30分，要在17時50分之前將所有目標打去。這一版最難的地方就是要計位計得十分準，一看到有目標進入射程範圍內，便要用機槍「或」導彈擊落，由於導彈及機槍彈是有限的，所以不要隨便亂用。





作戰結果報告

作戰開始時間：17:30
作戰終了時間：17:49
行動時間：00:19

出擊機數：1
擊墜數：15
殘機數：1

作戰結果：成功

評價：B

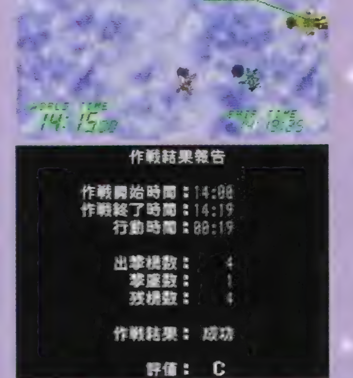
第二話——在商船上

可出擊機數：3
勝利條件：敵人全滅、商船脫離戰鬥海域外
敗北條件：旗艦巴謝路被擊沉
制限時間：無

一開始便被人前後夾擊，形勢看來十分不利，其實非也，於後方的兩隻敵人（版面左方）其實是哨戒艇，至於前方（畫面右方）的才是戰鬥艇，由於前者的攻擊力較小，所以可以不用急於對付，反而先對付前方的兩架戰鬥艇，然後再攻擊哨戒艇才有勝算，另外如果可以的話，最好令前方的的兩敵人分開，然後讓商船從中間的缺口突圍而出，只要能令商船駛至版面的最右方便算過版。







作戰結果報告

作戰開始時間：14:00
作戰終了時間：14:19
行動時間：00:19

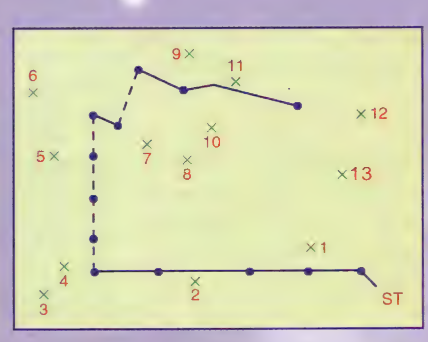
出擊機數：4
擊墜數：1
殘機數：4

作戰結果：成功

評價：C

山寺良牙路線

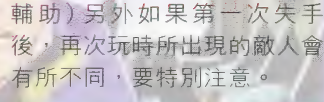
1. 直線走用機槍攻擊目標1
2. 向左轉至方位角約270度再直線走，用機槍攻擊目標2
3. 直線走至可同時攻擊目標3及4的射程、再用導彈擊落目標3
4. 按一掣令自機右橫移少許
5. 用導彈擊落目標4
6. 再向橫移用機槍擊落目標5
7. 再度向橫移少許用導彈擊落目標6
8. 調頭用機槍擊落目標7
9. 用機槍擊落目標8後再向上移少許
10. 用機槍擊落目標9後再向前移
11. 向前移至可用機槍擊落目標10後再向左方轉少許
12. 向前移至可用機槍擊落目標11後將方向轉至方位角約090度
13. 用機槍擊落目標12後再向右方轉少許
14. 用導彈擊落目標13
15. 任務完成



第四話——強行偵察

可出擊機數：3
勝利條件：正確地報告出敵人數目
敗北條件：報告錯誤
制限時間：15分鐘（加不能轉換視點）

本版最大的麻煩就是不能轉換點，而且有限時，難度當然加上一等，但也有其解決方法，首先玩者要認清楚敵方艦艇的形狀，然後才可進行任務，本版由於是偵察，所以用較高速的哨戒艇及輕戰鬥艇會有利，另外在付圖中已顯示了敵人的位置，只要分成四隊（每隊一架）走過去看清楚其類形，且向本部正確報告後便立刻過版。（有時也可用筆及紙輔助）另外如果第一次失手後，再次玩時所出現的敵人會有所不同，要特別注意。

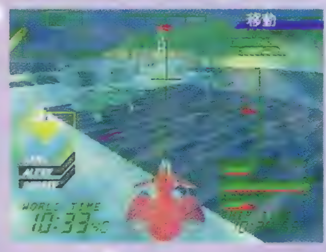


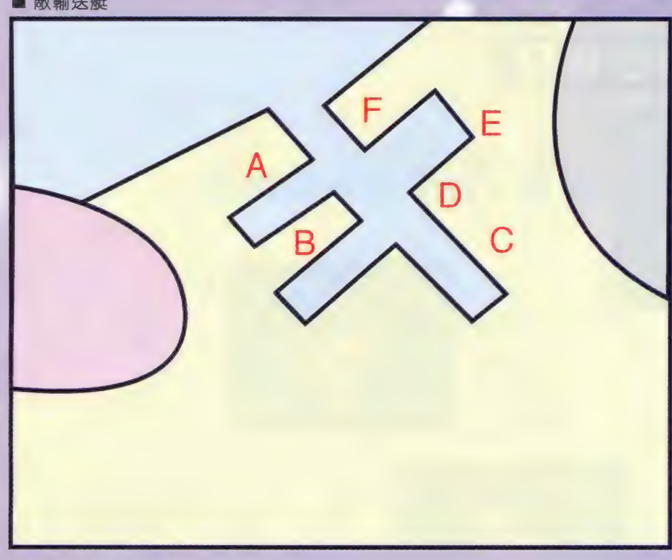


■ 敵哨戒艇



■ 敵輸送艇







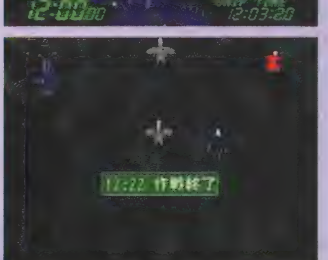
第五話——CAVE SWEEPER

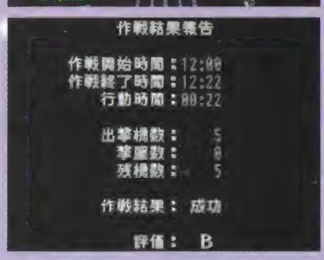
可出擊機數：2
勝利條件：旗艦巴謝路突破洞窟
敗北條件：水雷三個以上連鎖爆炸、旗艦巴謝路被擊沉
制限時間：30分鐘

基本上這一版的打法與第三話的打法是一樣的，就是「一進入射程便立刻攻擊」，加上可出動的機數又增多，只要齊心便可將所有水雷打去，可是有一點要特別注意的，就是水雷的爆風也會令自機受損的，要留意。將所有水雷打去後，再將旗艦駛至畫面的最上方（即洞窟的出口）便可過版。







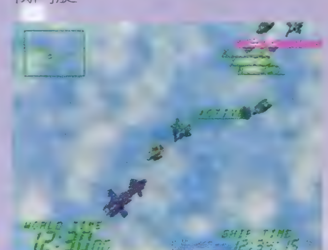


第六話——救出萊卡

可出擊機數：2
勝利條件：救助萊卡艇及旗艦巴謝路脫離戰區（X座標920以上）
敗北條件：萊卡艇被擊墜、旗艦巴謝路被擊沉
制限時間：20分鐘

這一版所用的技巧有些特別，首先要知道一點，就是有一艘輸送艇已是強制性地配置出來，開始後，位於版畫中部的萊卡艇便會立刻向輸送艇駛過去，這時全員面向敵方衝過去並進行攻擊便可。另外有一點要留意的，就是旗艦在衝至敵人的一刹間才作出攻擊，之後便不再與敵人纏鬥，改而一直向右上方駛去，因為基本上旗艦如果再戰鬥的話，便不可能在時間內到達超過X≧920的地方。還有當萊卡艇走至輸送艇後，便要用「回收」指令將他收回，否則便過不了版。只要回收萊卡艇及旗艦衝過敵陣後，剩下的敵人可交由其他的隊友對付便可，如果想打得輕鬆點，不如多擊落些敵人的輕戰鬥艇。





之後下一戰便是旗艦鬥旗艦的一戰，至於能否勝出就看你的本事了。



BLOODY ROAR ~ HYPER BEST DUEL ~



獸化變身、能量轉換

FIG 製造商：HUDSON 發售日：發售中（11月6日）
價格：$378 記憶：1-BLOCK
2P MEM PlayStation

補完操作

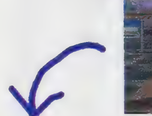
按鍵	功能
方向鍵	模式、指令選擇、角色各式動作，以及各技之指令（以○．△．□．×組合構成）
SELECT 掣	取消
START 掣	決定、暫停
□掣	PUNCH 拳系技，模式、指令之決定
△掣	RAVE（RAVE ON 時），模式、指令之決定
×掣	KICK 腳系技，模式、指令之決定
○掣	獸化（BEAST），獸化時之獸化技，模式、指令之決定
R1 掣	技 CANCEL（RAVE ON 時），將 DASH 前衝與 QUICK FORWARD 一足跳之動作 CANCEL

超獸戰隊大全集

～THE MAD PERSUER～YUGO 雄兒

本名：大神雄兒
BEAST：LUPUS
獸化後：狼

AGE：17
SEX：MALE
BLOOD TYPE：B
NATIONALTY：JAPAN
HEIGHT：175cm（HUMAN） 177cm（BEAST）
WEIGHT：67kg（HUMAN） 71kg（BEAST）



人間時

攻擊力、跳躍力、以及速度皆比較平均，連攜技連續性不足，而且連攜技攻擊判定消失後出現的硬直時間頗長，易於被對手以投技或各種連攜技反擊，所以建議看準對手破綻才使用連攜技作攻擊。

獸化時 *RAVE 型態

攻擊力、跳躍力和速度上昇，連攜技連續性大幅增強，連攜技攻擊後硬直時間縮短。然而獸化後的雄兒，其最大的優點便是眾多角色之中有着最多受身不能吹飛攻擊之角色，因而能夠輕易造出各種性質變化皆不同的連攜空中連續技攻擊。

*RAVE型態——在遊戲設定模式MEIN MENU中，能調較遊戲內RAVE ON之狀態，只要在獸化後按△掣便能發動，而以消耗獸化GAUGE的BEAST RAVE當中，一定時間內角色動作速度上昇，更增設通常獸化時組合不能連續技ORIGINAL COMBO。

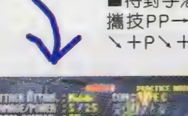
推獎「連攜空中連續技」

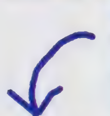


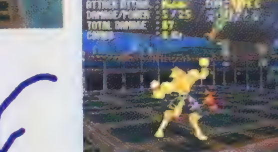
■使用↓↓B吹飛對手

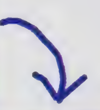


■待對手落於胸前時輸入連攜技PP→+P↘+P↘+P↘+P↘+P再吹飛對手











■以PPP↓↘→+B和連續↓↘→+P作追打攻擊



～THE MERCENARY OF LEGEND～GADO

本名：ALLAN GADO
BEAST：LEO
獸化後：LION

AGE：43
SEX：MALE
BLOOD TYPE：O
NATIONALTY：FRANCE
HEIGHT：187cm（HUMAN） 188cm（BEAST）
WEIGHT：75kg（HUMAN） 78kg（BEAST）



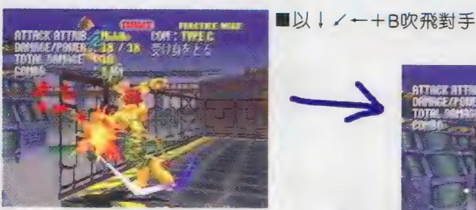
人間時

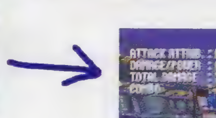
速度與跳躍力平均，攻擊則較強之角色，主要以腳系連攜技掛帥。連攜技連續性高，速度快，但可惜拳系連攜技硬直時間較腳系為大。

獸化時 RAVE 型態

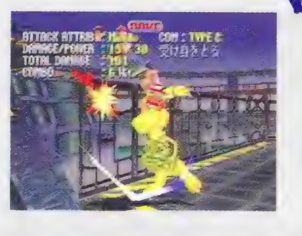
速度、跳躍力，以至攻擊力三方面均有所提昇，拳系連攜技得以強化，硬直時間縮短，而腳系連攜技速度增強，更有着不同的吹飛能力，使連攜空中連續性相對加強，與拳系和獸化系組合後能成為強大之攻擊。

推獎「連攜空中連續技」


■以↓↙←＋B吹飛對手






■於落下時立即使用KK→＋KKK CANCEL↓↙←＋B追打後再作吹飛


■能選擇繼續重施故技吹飛對手或於二回吹飛後以PP→＋P CANCEL ↓↘→＋B了結對手

～THE STRIKER IN DARK～BAKURYU 爆龍

本名：機密
BEAST：TALPA
獸化後：鼴鼠

AGE：UNKNOWN……AROUND 60
SEX：MALE
BLOOD TYPE：UNKNOWN
NATIONALTY：CLASSIFIED
HEIGHT：153cm（HUMAN） 147cm（BEAST）
WEIGHT：51kg（HUMAN） 67kg（BEAST）

人間時

個子矮小，速度和跳躍力奇高，而攻擊力卻稍弱。連攜技眾多，連續性不足，攻擊判定細且短，但硬直時間少，能迅速作二回攻擊。

獸化時 RAVE 型態

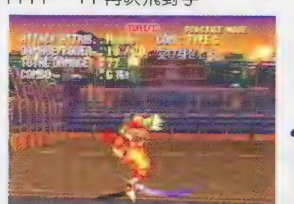
速度和跳躍力增強，攻擊力除了相應提昇之外，判定亦有所增加。獸化後人間時連攜技型式變化不同，速度快且吹飛攻擊甚多，連攜空中連續性強，而追加之獸化連攜技攻擊則相對連續性不足，雖然攻擊判定擴大，反之連攜空中連續性很弱。

推獎「連攜空中連續技」

■使用↓↙←＋B將對手吹飛

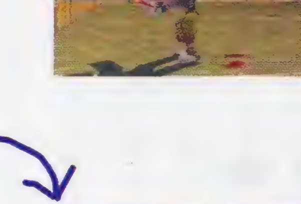


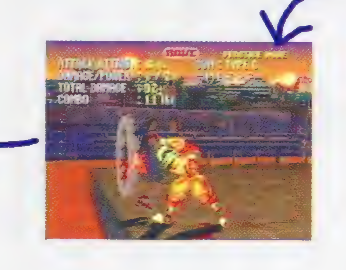
■待對手落下時輸入PPPP→＋P再吹飛對手



■於二回下降於胸前時輸入→＋BBBBB


■在攻擊判定完結後立即CANCEL ↓↙←＋B再次吹飛對手


■能選擇繼續重施故技CANCEL↓↘→＋B或使用↓↘→＋P對空指令投作追打攻擊



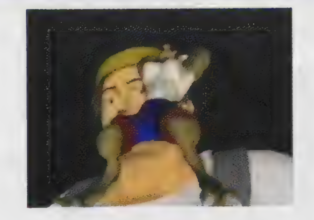




～THE PASSIONATED SEARCHER～MITSUKO 滿子

本名：野野村滿子
BEAST：SILVATICUS
獸化後：豬

AGE：39
SEX：FEMALE
BLOOD TYPE：AB
NATIONALTY：JAPAN
HEIGHT：182cm（HUMAN）　183cm（BEAST）
WEIGHT：78kg（HUMAN）85kg（BEAST）



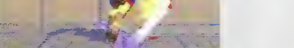
人間時

速度和跳躍力不高，攻擊力亦算是不俗。連攜技連續性短，但攻擊判定多，能以上中下三段不同纏擾對手，令其無所適從，而且破綻少，硬直時間短，唯一垢病便是連攜技的數目不多。

獸化時 RAVE 型態

除了攻擊力和跳躍力加強之外，速度亦相應提昇。連攜技連續性加強，但攻擊判定變化則未及人間連攜般，破綻擴大，硬直時間延長，此外受身不能之吹飛攻擊極少，對於連攜空中連續使用指令系技有着很大的規限。

推獎「連攜空中連續技」

■使用↙＋PP吹飛對手





■立即以PPPP CANCEL ↓↘→＋B作追打攻擊

～THE FIST OF DESTINY～LONG 朧



本名：仁朧
BEAST：TIGRIS
獸化後：虎

AGE：26
SEX：MALE
BLOOD TYPE：A
NATIONALTY：CHINA
HEIGHT：179cm（HUMAN）　181cm（BEAST）
WEIGHT：71kg（HUMAN）74kg（BEAST）

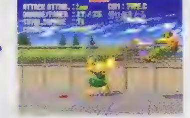
推獎「連攜空中連續技」



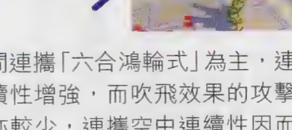
■使用↓↓K吹飛對手



■待對手落下時輸入PPPP

■然而能選擇以B CANCEL↓↘→＋B或以BBB再次吹飛對手後於空中落下時再按B作追打攻擊



人間時

攻擊力、速度和跳躍力皆平均，連攜技少。然而其中的「六合鴻輪式」變化多端，雖連續性不高，但硬直時間極少，相應能使角色可作排山倒海之攻擊，此外指令技系攻擊判定大，對於「六合鴻輪式」有着很大的補助。

獸化時 RAVE 型態

攻擊力、速度和跳躍力全面提昇，獸化後追加的連攜技卻不多，變化亦不及「六合鴻輪式」般強，所以依然使用人間連攜「六合鴻輪式」為主，連續性增強，而吹飛效果的攻擊亦較少，連攜空中連續性因而大打折扣。

～THE CLAW OF INSANITY～FOX

本名：HANS TAUBEMANN
BEAST：VULPES
獸化後：狐

AGE：22
SEX：MALE
BLOOD TYPE：AB
NATIONALTY：U.K.
HEIGHT：186cm（HUMAN）　190cm（BEAST）
WEIGHT：65kg（HUMAN）65kg（BEAST）

獸化時 RAVE 型態

速度和跳躍力雖無大增長，但攻擊力則顯著提昇，與人間時一樣攻擊判定依然頗大。獸化後追加連攜技不多，而實用的更潦潦可數，何況獸化連攜比人間連攜的硬直時間較大，吹飛效果少，轟飛則較多，即使擁有良好的連續性，吹飛對手後連攜空中連續亦發揮不到作用。

人間時

速度快、跳躍力大，攻擊力雖稍弱，但判定大對手不易閃避。人間時連攜技豐富，而數到實用性則不敢恭為，唯一取勝的地方便是連攜技速度、連續性高，硬直時間不多。

推獎「連攜空中連續技」



■以↓↓P吹飛對手



■待對手落下時使用PPBB作追打攻擊



■最後則以CANCEL↓↘→＋B作攻擊

～THE ANGEL IN COUNTERATTACK～ALICE

本名：塚神ALICE
BEAST：LEPUS
獸化後：兔

AGE：17
SEX：FEMALE
BLOOD TYPE：B
NATIONALTY：JAPAN-GERMANY
HEIGHT：154cm（HUMAN） 155cm（BEAST）
WEIGHT：57kg（HUMAN） 68kg（BEAST）

人間時

攻擊力和跳躍力都較其他角色略為遜色，至於速度仍算平均，連攜技攻擊力弱，但硬直時間少，不易被對手作各項反擊。

獸化時 RAVE 型態

獸化後跳躍力大幅提昇，而攻擊力和速度亦相應增強，連攜技基本變化不大，硬直時間一樣，但受身不能的吹飛攻擊不多，連攜空中連續性低，所以不易令對手造成強大的損害。

推奬「連攜空中連續技」



■使用→→B或↓↓B吹飛對手

■然後以PPP→＋PBBB→＋B作追打

■在攻擊判定完結後立即CANCEL↓↘→＋P

～THEOBCESSED WANDERER～GREG



本名：GREGORY JONES
BEAST：GORILLA
獸化後：大猩猩

AGE：35
SEX：MALE
BLOOD TYPE：O
NATIONALTY：U.S.
HEIGHT：197cm（HUMAN） 203cm（BEAST）
WEIGHT：100kg（HUMAN） 120kg（BEAST）

人間時

速度較其他角色為慢，攻擊力較強，但主要集中於指令投系攻擊，而跳躍力平均，偶爾受到速度的影嚮。人間時連攜技較少，連續連攜亦不多，優點是與滿子一樣以上中下三段纏擾對手。

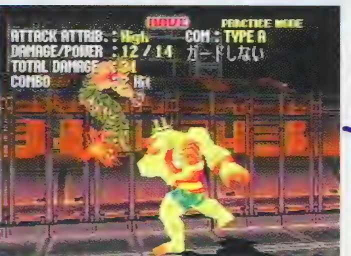
獸化時 RAVE 型態

速度雖有所提昇，跳躍力則未及人間時般靈活，攻擊力大幅增強，尤其指令投系攻擊，配合獸化後追加以及固有的上中下三段指令投攻擊，令對手無所適從。獸化後亦追加各種不同的連攜技，速度快、攻擊力大、但連續性不足，而且能吹飛對手受身不能的攻擊不多，因而令連攜空中連續大大削弱。

推奬「連攜空中連續技」



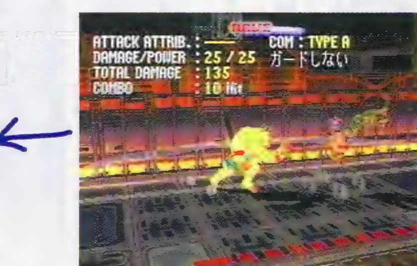
■以↑＋B吹飛對手







■於空中使用BB CANCEL↓↙←＋B指令投作對空追打攻擊







■前衝往對手擊墜該處，待其落下反彈時再以BB CANCEL↓↙←＋B再作追打

■能重複使用作無限攻擊



車隊營運模擬Formula GRAND PRIX

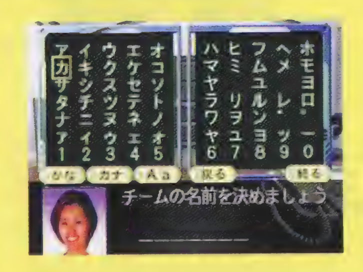
車隊老闆唔易做！



SLG　製造商：COCONUT JAPAN　容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN

揚名立萬！

當遊戲開始後，你的秘書小姐便會向你説明遊戲目的，然後便會向你要求為車隊決定名字，在這裡可以選擇日文的平假名、平假名或英文組成一個不超過七個字母的車隊名（可惜的是沒有漢字）。



爭取地利！

然後便要為車隊選定根據地（所屬國家）。選定國家會影響到贊助商，車隊技術力，初期能力值和可僱用的車手，但要注意競爭問題；而若所屬國是賽事其中一站的話，説不定有主場之利也説不定？



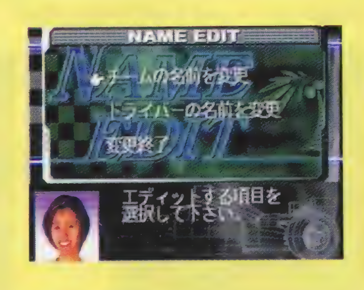
爭取贊助

接下來便可選取最多三名的贊助商了！由於車隊剛創立，正是藉藉無名，故大贊助商是不會理你的，只能向小企業「埋手」。要注意是不會同時有兩間同一行業的贊助商的（例如已接受了一間食品公司的贊助，就不會有第二間食品公司肯投資。）



唔怕生壞名，最怕改壞名

跟着秘書小姐便會問你是否要更改遊戲中登場車手和車隊的名字（方法和同上），你可輸入真實車手和車隊的名字增加真實感，或是將身邊的朋友、公司名字輸入來增加趣味性。而選擇「變更終了」後，便可進行儲存，以後遊戲中的車手和車隊便會使用你所設定的名字。

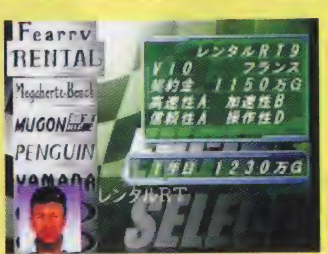


籌備

有了資金和贊助，正式建立車隊的第一件事便是進行賽車的開發。在初期資金和技術不足的情況下，可選用的零件非常有限，應以堅固／耐用和信賴性高為大前題。引擎方面高價和高性能的廠商都多數已為其他車隊效力，在車隊成立初期應選用性能一般而故障率少（＝維修及保養費用少）的，加速力和馬力都是其次。跟着便應先選擇燃油供應商，由於不同廠商的合約價錢相差不大，故應以機油和燃油的性能去作選擇；要留意和車隊同國家的廠商不但合約價錢會低一點，成功達成合約的機會也較多。







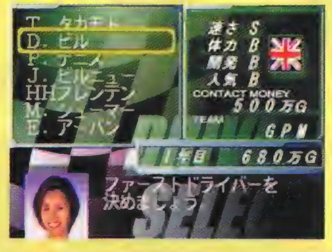


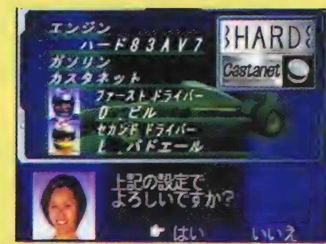


廣招賢士

有了賽車之後，便要為車隊找兩名車手。由於車隊成立初期的資金和賽車性能影響，勉強找來一流車手也沒有甚麼用，所以應選擇一名開發能力較高的協助改良賽車，另一名則要受歡迎(人氣度高)以為車隊爭取贊助。由於車隊的營運需要一定的資金，所以在開賽時如果能有二至三百萬流動資金便較好，而至低限度也要維持在一百萬以上，否則賽事頻頻失利，維修費便可能令你債台高築。當一切準備好之後，秘書小姐便會問你是否決定以這設定開始，還是之後一季的一級方程式格蘭披治大賽便會正式開始！







積極備戰！

基本上，在往後每一站比賽開始前都會進入這個畫面中。在這裏你分別可以進行賽車改良(分為電子部份、車身調整、引擎和懸掛系統等)、性能測試、訓練修理站的工作人員、讀取情報和作儲存進度等工作。其中除了情報和作儲存進度外，其餘的工作都需要不少金錢。在進入情報畫面後，可以選擇觀看現時賽車的詳細資料和性能分析，此外還有現時車手和車隊積分的排行表、成績以至車隊成立至今的歷史。而當一切準備就緒之後便可選左上角的圖示進入比賽。





目標是成為F-1王者！

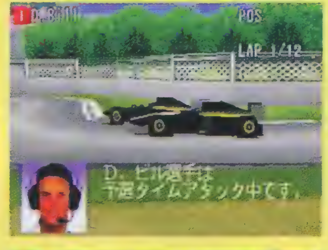
當正式進入比賽時，秘書小姐會提供賽車場的特點和天氣狀況，對賽車的調整相當重要。而這時玩者可根據上述資料為賽車各部份調整、選用不同輪胎、燃料量，跟着首先進行的便是試圈。由於排位賽只有12圈，而在這遊戲中玩者不能在同一時間命令兩部賽車同時進入修理站的，所以玩者這時應先「放出」其中一名車手進行試圈，讓第二名車手「待機」。玩者應在第二圈時下達進入修理站的指示(見後述)，並立即詢問其意見(即第二行第二個指令)，根據他的說法調整賽車，直至做出最佳成績(＝賽車調整至最佳化)。這時才讓第二名車手依樣葫蘆，奪得較佳位置！在正式比賽時只要根據賽事長度選擇輪胎和燃料量，然後根據試圈時的調整出賽吧！另外正式比賽時詢問車手意見(即第二行第二個指令)會變成指示車手積極爬頭(容易出現意外而不能完成比賽)、一般和小心謹慎(緩慢但安全地跑完全程)等戰術指引，而此指引可在按START時選「戰術」來臨時更改。

在開始試圈時的操作和正式比賽時是相同的，當玩者按X鍵便可觀看另一名同隊車手(只限沒有下達進入修理站的指示，而第二名車手仍在賽道中)，按Y鍵可以看到全部車手的時間記錄，按Z鍵便可看到現時的車手和賽車狀態，按C鍵顯示賽車場的地圖，按下L鍵是加快遊戲表示速度，R鍵則是是減慢遊戲表示速度，而按START便可暫停遊戲，並向現時的車手下達進入修理站的指示(選換胎、加油或同時均可，注意在信息後有顯示才是已實行)。不過車手並不會即時進入修理站，所以要在只剩三、四圈油時就發出指示。而且要注意在發出指示後，在他從修理站出來前是不能以X鍵觀看另一名同隊車手或發出指示的。

最後補充一句，不要期望在第一年便有好成績，記着只要平安完成賽事便可，在得到大商家支持前忍耐忍耐，要有慢慢苦心經營的覺悟才行！正如題所說：車隊老闆唔易做！















新GAME

SANFRANCISCO RUSH EXTREME RACING

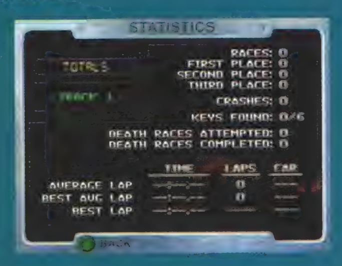


2P 製造商：GT Interactive Software
備註：對應振動PAK
MEM NINTENDO 64

這是一隻典型的美版賽車遊戲，以三藩市為背景，在起伏不定，高低差距極大的市街地中進行緊張的競賽！由於對應振動PAK，在「跣胎」和「搶軚」時能為你帶來意想不到的刺激！遊戲方面設有只玩一場的ONE RACE，連戰全部賽道（24場）計算累積成績的CIRCUIT和試圈PRACTICE三種模式。而不論在何種模式，當有新記錄出現時，均會在遊戲完結時有顯示，並可將該圈速記錄和記錄創造者的名字儲存起來。

遊戲中共有6條以三藩市為背景設定出來（不知是否真實地形？）的賽道，其中在CIRCUIT模式中會以起點和終點相反，鏡子模式等方式「做成」24條賽道。值得注意的是在遊戲中有着大量秘道（但不一定是捷徑！），好好利用吧！







■畫面左方是雷達，上方則是時速／英哩



■稍為碰撞便會大爆炸！好不誇張！

八部基本賽車（四級難易度）



















ACT

製造商：HUDSON 發售日：12月12日
售價：3980日圓 備註：附有「GBKiss」

GAME BOY

POCKET BOMBER MAN

BOMBER MAN祖先的傳說！

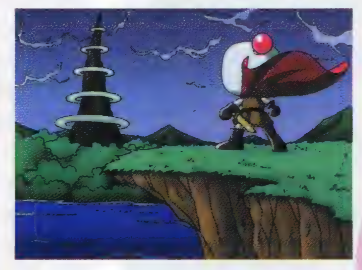
這是BOMBERMAN祖先的故事……

這是一個世界被黑暗所封閉，等待取回「光明」的「勇者」出現的時代。

為了取得「勇者」的稱號，必須得到「太陽之劍」，一位戰士，BOMBER MAN便為此踏上旅程。傳說中，只要集齊五顆「POWER STONE（能量之石）」便能解開「太陽之劍」的封印，可是如今這些能量之石卻由「惡魔山」上分別支配着五個不同世界的支配者手上；為了取回「光明」，BOMBERMAN毅然向「惡魔山」進發……

操作一覽

—	NORMAL MODE	JUMP MODE
十字鍵	各方向移動	各方向移動
A鍵	設置炸彈	設置炸彈
B鍵	跳躍	引爆搖控炸彈
SELECT	引爆搖控炸彈	沒有用
START	暫停	暫停





■JUMP MODE的BOSS！

為光明而奮戰的NORMAL MODE！

橫捲軸畫面，玩法和以往差不多的模式。但加上「跳躍」的新動作，令遊戲性更高！由五個世界，每個世界由四個區域＋BOSS區域組成，全GAME共有25版！

跳個不停的JUMP MODE！

在這模式中BOMBERMAN會不停跳躍，玩者須在直捲軸畫面中一邊和敵人作戰，一邊向上爬，直至打倒BOSS到達終點為止！打敗的敵人數量會和殘餘時間換算成分數，在遊戲結束時顯示出你的排名！而且三種難易度的版面和BOSS都是不同的！

■NORMAL MODE的BOSS們！

裝備了GBKiss！可作無線通訊！

在《POCKET BOMBER MAN》的卡帶中附有GBKiss，可和另一部同樣擁有GBKiss的GAMEBOY作文字信息的交換和通訊，還附有一個迷你遊戲！

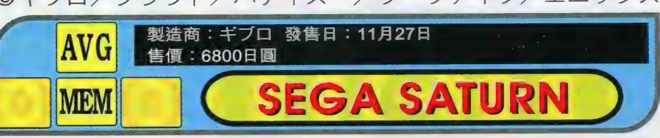


■其它登場的敵方角色



七個風之島的故事

雨宮慶太的奇妙世界

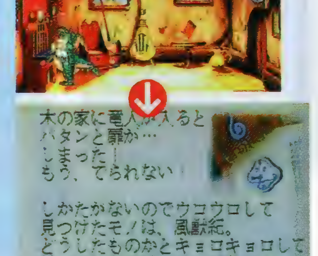


STORY

故事是發生在一個擁有奇異生物居住的島，稱爲「七個風之島」。當中有一位愛好追求知識的龍族生物，名爲嘉保（ガーブ）博士。他一直希望能夠在島上進行探險活動，以研究存在島上的各種生物及其生活狀況。



■ 畫冊《七個風之島的故事》。



■ 玩者的行動將在畫冊上記錄下來。



探險？！

遊戲中，玩者就是扮演嘉保博士去進行探險活動。故事將會以章節的形式來進行，玩者需要達成該章節的目的，才能開始下一章節；當完成一個章節之後，玩者在遊戲中的行動便會變為文章，寫在一本畫冊上，名為《七個風之島的故事》。



探險四人組

要完成偉大的冒險旅程，單憑嘉保博士一人之力，自然會有點兒那過；因此，遊戲中將會有三位好友來幫助博士。他們各有獨特的專長，每當博士遇上一些困難的時候，他們便會揭盡所能去助博士渡過險障，總之就豪情蓋天，義本無言……。



一剪走天涯 傑斯基

■ 有除去阻擋前路雜草的本領。

飛越綠林 古利安



■ 有飛越山河的能力。

大聲並非無禮貌 洛古桑



■ 一出鬼神驚，甚至能將岩石破壞。



原來啲車真係識打橫行㗎！

正所謂新有新好，舊亦有舊的好處，那麼究竟新和舊有甚麼分別呢？大家一定會懷疑究竟筆者在說甚麼？其實筆者要說的是「車」，在新遊戲《TEST DRIVE 4》之中，玩者便可以駕駛着不同年代的車在路上飛馳。



RAC | LNK | 2P | MEM
製造商：Accolade
記憶：2 BLOCKS
PlayStation

基本遊戲模則

這是賽車遊戲，遊戲最基本目的當然是要得到冠軍，不過，在這《TEST DRIVE 4》之中要得到第一絕對不是一件易事，因為玩者的對手除了是其餘的五部車輛之外，還有其他的「厲害對手」。

就如其他的「鬼佬賽車遊戲」一樣，賽事是在一般的道路上進行的，所以參賽的車輛雖然只有五部，不過，其實在路上所有的車輛也算是玩者的敵人。





車輛的選擇

在《TEST DRIVE 4》之中，玩者基本上可以選擇的車輛共有10部之多，其中包括：1998 DODGE VIPER、1998 TVR CERBERA、1998 JAGUAR XJ220、1995 NISSAN 300ZX、1998 CHEVROLET CORVETTE、1966 SHELBY COBRE、1971 PLYMOUTH"HEMI"CUDA、1969 CHEVROLET CAMARO ZL-1 COPO 9560、1970 CHEVROLET CHEVELLE SS454 LS-6和1969 CHEVROLET CORVETTE ZL-1，當然，如果是論馬力的話，在前列的車必定比最後的車優勝，不過，在後列的車輛之中，也有一部是異常的出色，那便是最後的1969 CHEVROLET CORVETTE ZL-1了，大家要以為這是一部1969年出廠的車便輕視它，其實這車有着非常強勁的加速力，而且扭力方面亦相當好，絕對可以與前列的新車相比。



■這部1998 DODGE VIPER亦是遊戲中數一數二的「快車」。



■這部1969 CHEVROLET CORVETTE ZL-1是可以一用的好車。

六種模式．五種基本一樣的盃賽

在遊戲之中，合共有六種的比賽模式，分別是「SINGLE RACE」、「CHALLENGE CUP」、「CHAMPIONSHIP CUP」、「PITBULL CUP」、「MASTER CUP」和「DRAG RACE」，其中「SINGLE RACE」是單場的比賽，至於其他的比賽其實沒有多大的分別，唯一最特別的便是「MASTER CUP」，因為在這種比賽之中，玩者每次也要選擇不同車輛比賽（應該是說車輛的選擇會越來越少），直至所有車也被選用為止，在這模式之中，玩者除了可以玩者一般的賽道之外，更可以玩者「逆走」賽道，可謂非常抵玩。



賽道簡述

賽道方面，《TEST DRIVE 4》之中基本上是有「Keswick 1,England」、「San Francisco 1,USA」、「Bern 1,Switzerland」、「Kyoto 1,Japan」、「Washington 1,D.C.,USA」這些賽道全部也是街道賽道，所以絕對是完全「不平坦」的賽道，玩者面對着這樣的賽道，最重要的是「安全駕駛」，話雖如此，不過如果不快一些的話是絕對不能夠戰勝對手的，那怎麼辦好呢？對了！是好好的利用剎車掣，不過，當玩者利用剎車掣之時，要好好的控制着軚盤，因為用剎車掣會使車輛稍微失控，如控制不當的話，便會………「炒車」！

另外一點玩者要非常小心的，那便是「可惡的」警車了，話明這是在公路上進行的賽車，那麼，如果玩者給警車追上的話，便會被逼將車停下來，這樣一來，玩者要取得冠軍的美夢便會成為泡影。



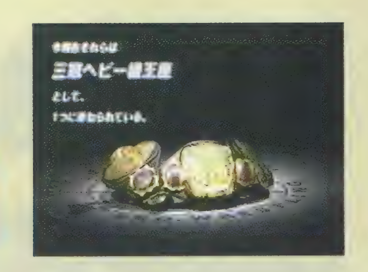








全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA



新體驗，新感覺的摔角遊戲

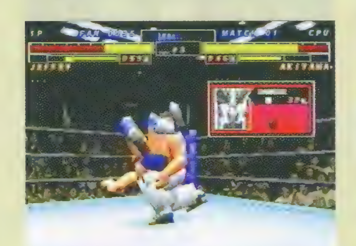
登場人物全是日本有名的摔角選手，更特別的是加入了格鬥遊戲《VIRTUA FIGHTER》其中兩位人物－「WOLF」和「JEFFRY」。另外，從流暢的人物動作，到實況場景的設計，都可見這是一隻非常出色的摔角遊戲。

SPT 2P
製造商：SEGA
售價：5800日圓
SEGA SATURN

遊戲模式

1P MODE

1P專用的模式，完成總共十一場的賽事，以達到成為「三冠CHAMPION」的目標。比賽方面，第一至第五戰將會是一個回合三十分鐘，而第六至第十一戰則為一個回合六十分鐘，玩者需要在有限的時間內擊敗對手，才能進級。



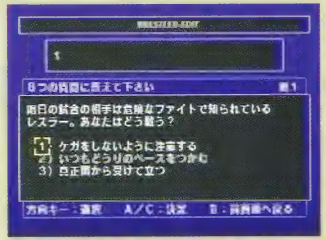
■ 咁攪法！腰骨都斷埋！



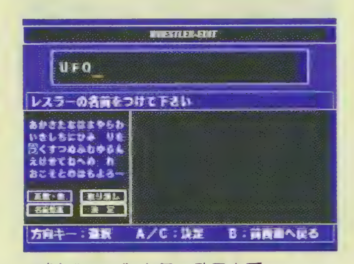
■ 1…2…3，玩完。

FEATURING MODE

玩者可以在這裡自行創造一名全新的選手參加賽事，目標當然和「1P MODE」一樣，就是爭取「三冠CHAMPION」。當中，玩者的選手亦會在不斷的比賽中而有所成長，甚至獲得必殺技也不足為奇。



■ 用心理測驗來設定人物實力。



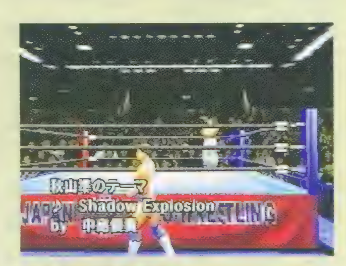
■ 以"UFO"自稱，外星人乎？



■ 狀態和必殺技等，一目了然。

VS MODE

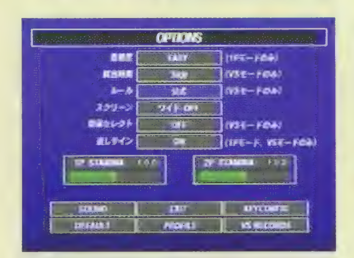
2P對戰模式，當中玩者可以選擇12位人物進行對戰。另外，若使用「PASSWORD」的功能，玩者便可以使用在「FEATURING MODE」中自行創造的選手來參與比賽。



■人物出場多威武。

OPTION

當中會有各式各樣的遊戲設定，例如：難易度、試合時間、比賽模式、電視螢幕比例、音效等等。另外，亦設有觀賞各選手資料的「PROFILE」項目，不過當中卻未見有《VIRTUA FIGHTER》中兩位人物的資料。



TRAINING MODE

練習模式中，玩者可以選擇使用不同的人物和對手進行訓練。另外，當中主要有兩種練習模式：「得意技」和「反擊技」；玩者只需要跟隨電腦的出招提示輸入便可。





■ 各人物的「得意技」，多不勝數。



■ 駛出「反擊技」，需要配合時間才可。

職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH

妖人修羅大戰 WOLF 光司……

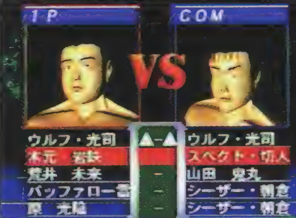
© 1997 KSS

SPT	製造商：KSS　容量：CD-ROM 售價：5800日圓
2P MEM	PlayStation

雖然摔角在香港並不流行，但在歐美和日本始終有一定數量的捧場客；而這次為大家介紹的這隻《職業摔角戰國傳HYPER TAG MATCH》正是一隻正統(傳統？)摔角遊戲。其中除了公式戰、團體戰和聯賽外，更有一個每人限時三分鐘，連戰一百人的「100番勝負」，定能滿足各大摔角迷！



■真實的人物樣貌！(有點可怕……)

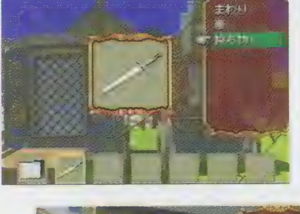


■以多邊形構成的畫面

～MINTON警部之搜查FILE～道化師殺人事件

©THINKING RABBIT INC.
©1997RIVERHILLSOFT INC.

AVG	製造商：RIVERHILL　發售日：發售中(10月30日) 價格：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM	SEGA SATURN







巡回演出中的馬戲團之SHOWER WAGON中，發現道化師(小丑)的屍體，令謎之事件迫向FRANK．C．MINTON警部，然而第二名死者亦陸續出現……

遊戲中玩者要扮演主人公FRANK．C．MINTON警部，以解決馬戲團中發生的殺人事件為目的，憑藉於事件現場和關係者的口供，找尋証據等道具作為判問疑兇之用，確認誰是兇手。

回說遊戲方面，遊戲採用大量的MODELING精密原畫，構成新鮮的VISUAL SYSTEM S.A.M.E表現，而洋溢個性的登場人物超過50名，將遊戲史上MYSTERY ADVENTURE名作內容強化，再次重現於SEGASATURN。

操作方法

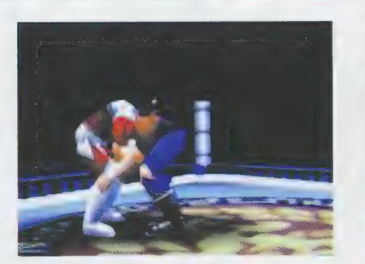
按鍵	功能
START掣	TITLE畫面表示時GAME START
A．C掣	指令表示、選擇決定
B掣	關閉指令、取消聲效
方向掣．上	游標之移動．上、起移動前進
方向掣．下	游標之移動．下
方向掣．左	游標之移動．左、起移動左回轉
方向掣．右	游標之移動．右、起移動右回轉

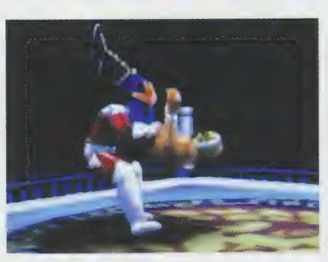


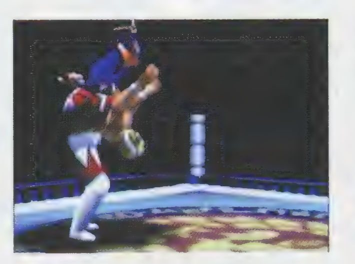
新日本摔角鬥魂炎導～Brave spirits～

© 1997 HUDSON SOFT© 1997 新日本プロレス

SPT	製造商：HUDSON SOFT　發售日：98年1月4日予定 價格：未定
	NINTENDO 64





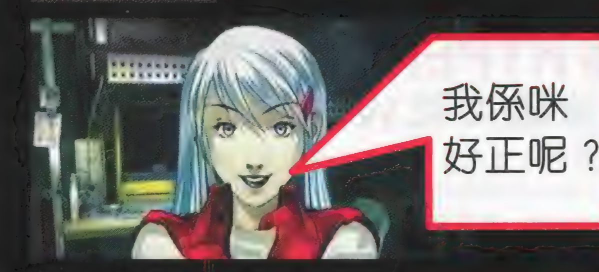




■ 獸神與初代タイガー的夢之對決！！

完音發聲摔角比賽

遊戲中特別增設育成機能，以及可以與友人挑戰以奪取其腰帶的對戰模式。另外，遊戲全以真實人物選手來配音，其中著名的有：橋本真也、武藤敬司、獸神サンダー・ライガー等等。至於出招方面，估計各人物的必殺技將會忠實移植。



DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現 極限完全攻略PART I

撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA © ATLUS 1997

RPG	製造商：ATLUS	售價：6800日圓
MEM	發售日：97年11月13日	容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

STORY

相比一般家庭利用電腦網絡上網，現今少年們以各種方法來免費直達網站，這種被稱為HACKING（盜網）的違法行為目前是一種相當流行的玩意。主角是一名與同儕們隸屬於名叫SPOOKIES之盜網集團的少年，專門闖入各企業與政府機構的主電腦裏去，就在這時天海市再開發計劃正進行得如火如荼，百姓們沒帶半點疑心地盡情享用網絡服務，任由電腦系統管理自己的ID（個人資料）。由於免除ID後便無需確認自己的存在，這在網絡使用上會構成較大的便利性，因此並沒有存在着問題。某日，主角以盜網手法取得正在測試中網上假想都市PARADIGM X的使用許可證，這個假想都市是由天海市再開發計劃的強大後盾ALGON SOFT負責開發的虛擬社區，集娛樂性、各種特式服務與及人們話題於一身。群眾爭先恐後去申請成為PARADIGM X測試員，只是在ALGON SOFT背後操縱着的PHANTOM SOCIETY之目的，其實是為了收集各人的靈魂……

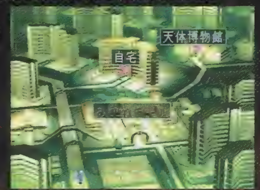
基本操作

按鈕	功用	按鈕	功用
START	開始遊戲	B	單獨選項取消
↑	前進／游標向上移動	C	決定／對白繼續
←	左轉90°／游標向左移動	X	自由定義「STATUS」
→	右轉90°／游標向右移動	Y	自由定義「ANALYZE」
↓	轉身180°／游標向下移動	Z	自由定義「AUTO MAP」
A	全部選項取消	L	左水平橫移／下一頁
		R	右水平橫移／上一頁

天海市各區一覽



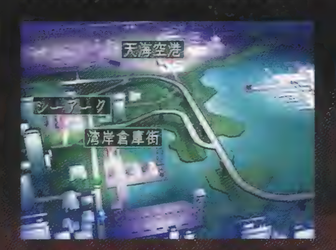
芝濱[芝浜]：天海市的商業購物集中地，除了有各間商店的綜合大樓芝濱CORE[芝浜コア]外，還有設置在大郵輪內的HOTEL業魔殿與及SPOOKIES通常的集結地芝濱南停車場。



茜草台[あかね台]：主角居所處於的地方，為一般較遠離鬧市的住宅區，設有天體博物館和茜草購物中心[あかねモール]。

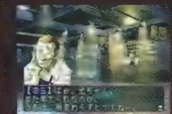


二上門：相當現代化的商業區域，設有天海市再開計劃之幕後負責公司ALGON SOFT的總部和其他大廈。



天海灣[天海ベイ]：將近完工之天海市新機場「天海空港」的所在，此外還有興建了3間倉庫的灣岸倉庫街及新建成的SEE-ARK。

瀏覽芝濱CORE商店



VIDEO MUSCLE[ビデオ・マッスル]：這間表面上是出租錄影帶的店子，骨子裏其實是武器店，除了刀劍外老闆還會賣威力強勁的鎗械及彈藥。



畫廊LADAR[画廊ラダー]：看起來很像是美術店畫廊之類的舖頭，其實是一間防具店，各幅名畫轉動後露出了頭盔和防護服等防具。



AUTO MATAR[オートマータ]：店主是位喜愛和洋娃娃玩的老嫗，她所販賣的道具像火炎瓶和見精之玉等對冒險相當有幫助。



DRUG GEAR[ドラッグ・ギア]：名稱取自前作道具店齒車堂的藥房，各種藥物如DISSTONE與反魂香等在遊戲中是不可或缺的。



八角酒店：由身穿和服的中年美女經營的居酒屋，雖然主角仍未成年，可是她很願意把惡魔們喜歡的美酒醇釀賣給他。



泰式料理澤村[タイ料理サワムラ]：此店不僅是一間泰式菜館，更是能提供人類及惡魔回復服務的場所，留意這兒是收日圓而並非MAG的。



生體ENERGY協會[生体エナジー協会]：基本上玩者在遊戲裏是很難會找到金錢的，唯有靠將找回惡魔後所獲得的MAG轉售給負責人。

武器防具發售表（截至LV.21）

武器

類別	名稱	售價	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	レザー・コーム	800	11	8	前1體	男
劍	ハーフ・パイク	980	9	3	1體／後列時對前	女
劍	バタフライナイフ	1600	14	8	前1體	—
劍	アルミ・ダート	2400	16	12	1體／後列可用	女
劍	ビリー・クラブ	2600	20	3	前1體貫通	男
劍	トレンチナイフ	2980	22	24	前1體	—
劍	彈道ナイフ	3500	22	4	1體／後列可用	女
鎗	ルガーP95DC	1200	17	8	前1體／後列可用（單10）	—
鎗	ステッキ型擊發銃	2200	18	2	1體／後列可用（單10）	—
鎗	ソーコムピストル	3980	25	24	前1體／後列可用（單10）	—
鎗	アナイアレーター	3600	18	4	前1列／後列可用（單30）	—
鎗	パイプ型散彈銃	3480	20	2	前1體&兩側／後列可用（散5）	—
子彈	ノーマル彈	10	1	1	單發鎗子彈	—
子彈	バードショット	30	3	8	單發鎗子彈	—
子彈	バードシェル	60	6	6	散彈鎗子彈	—
子彈	ノーマル彈20	180	1	1	單發鎗子彈	—
子彈	バードショット20	540	3	8	單發鎗子彈	—
子彈	バードシェル20	1000	6	6	散彈鎗子彈	—

防具

類別	名稱	售價	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	フリッツ・ヘルム	600	4	6	正常耐性	—
頭部	NBC酸素マスク	1300	7	2	正常耐性／耐＋1	男
頭部	メタルターバン	1180	8	6	精神無效、魔力弱	—
頭部	防毒マスク6型	1600	7	12	魔力無效、精神弱	男
頭部	フルフェイスヘル	2980	12	14	正常耐性	—
身體	バッデドアーマー	780	10	8	正常耐性	—
身體	ハイレグアーマー	1600	12	8	火炎無效、冰結弱	女
身體	ブチブル重防護服	2300	16	10	魔力無效、精神弱	女
身體	ハイドアーマー	3480	20	12	冰結無效、火炎弱／力＋2	男
身體	明光鎧	3480	22	16	衝擊無效、電擊弱	—
手部	宇宙意志のリング	600	4	2	正常耐性	女
手部	ジャミングアーム	1100	7	9	正常耐性／魔＋2	男
手部	ラトル・スネーク	1280	8	8	正常耐性	—
手部	大和手甲	2400	1	12	呪殺無效	男
手部	ガントレット	2200	13	10	正常耐性	男
足部	クライムブーツ	980	4	1	正常耐性	—
足部	イエローチャブス	1200	6	12	正常耐性	男
足部	フットエスケープ	1580	7	24	正常耐性／速＋2	—
足部	ダンシングヒール	2980	10	15	正常耐性	女
足部	エンジニアブーツ	2780	11	10	正常耐性	男

註：在鎗械一欄，（單10）指的是單發鎗子彈專用，最多可裝10發。

OPENING MOVIE CLIPS











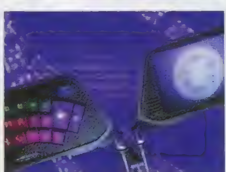


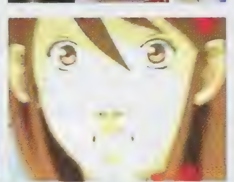












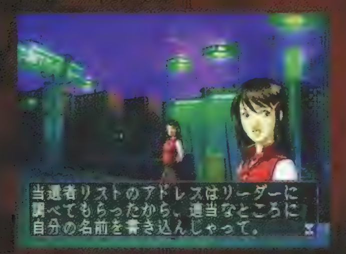
HACKING 0>>>潛入網上都市

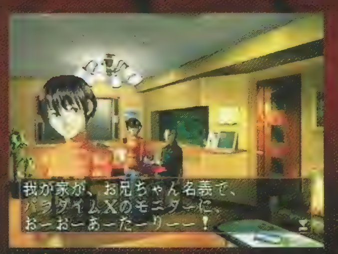
故事發生在五年前起由政府大力鼓吹改建的電子網絡都市天海市，主角與女友瞳[ヒトミ]透過隸屬盜網集團SPOOKIES之首領的協助，順利在僻靜地區的終端機更改個人資料，藉以取得成為假想網上都市PARADIGM X測試員的許可證；這時玩者可輸入自己的姓名及CODE NAME。就在這時終端機竟然叫喚着主角的名字，原來是來自神秘人REDMAN[レッドマン]的訊息，它説主角帶有很強的靈魂希望和他一敘。後來主角的妹妹友子[トモコ]來電説有大新聞要宣佈，叫兄長馬上回家去，果然回家後友子説主角被抽選為測試員，當正想去開電腦試機時有一封以亂碼寫成的E-MAIL寄來，解碼後發現寄出人是首領[リーダー]SPOOKY，原來他們的巢穴現已遷移到芝濱區的南停車場，最後主角和瞳便出發和眾人會合。





在停車場等了一會，等於望見SPOOKIES的貨車駛來，傾談後首領説未曾聽過聯略主角之REDMAN的名字，接着他道出為何要搬遷巢穴的理由，原來他在某處拾到了一把手鎗型的電腦，可是卻不知如何去使用，為求安心於是搬離舊巢。後來首領叫二人替他暫時看管貨車子，由於其他同伴還未現身，阿瞳於是和主角先進PARADIGM X去看看。



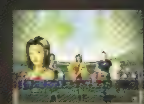


CHECK IT OUT！

在首領詢問主角到底認為阿瞳是怎樣時，選擇不同的答案會改變遲點麗美莎所學到的魔法，若選「經常都很開朗」[いつもは明るい]麗美莎就會學到火系魔法，若選「想不到很性感」[意外とセクシー]就是電系魔法，若選「真的很冷傲」[結構クール]則會是冰系魔法。

PARADIGM X 地圖

PARADIGM X 各項設施簡介



(1)社會廣場[ソシオフォーラム]：玩者可在這裏和各人交談，有時會取得一些意想不到的實用情報；留意PARADIGM X內4個廣場是互相連接起來的。



(2)銀行：在這間網上銀行存錢，是可根據存放時間長短來獲取利息的，只是其利率……



(3)沙灘廣場[ビーチフォーラム]：和社會廣場一樣，玩者在這裏和各人交談有時會取得一些意想不到的實用情報。



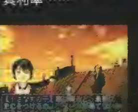
(4)接待處[カウンター]：只要和在這裏辦工的接待員談話，就能離開電腦網絡返回真實的世界。



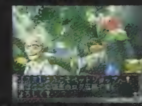
(5)時裝店[ブティック]：專門發售女性流行服裝的店舖，只要稍有潮流觸覺的人便不會錯過這地方。



(6)映畫館：在映畫館除了可以看電影外，還設有各式各樣的玩樂設施，例如迷你問答遊戲、相性診斷和VR美術館等。



(7)夕陽廣場[ゆうひフォーラム]：和社會廣場一樣，玩者在這裏和各人交談有時會取得一些意想不到的實用情報。



(8)寵物店[ペットショップ]：這間寵物店專門發售造型可愛的小動物，可是現時所有寵物已被人訂購了。



(9)風呂廣場[おフロフォーラム]：和社會廣場一樣，玩者在這裏和各人交談有時會取得一些意想不到的實用情報。



(10)占卜屋：如果在遊戲進行時被「卡住」不知如何是好，可以向占卜婆婆請教指點迷津，反正是免費的。



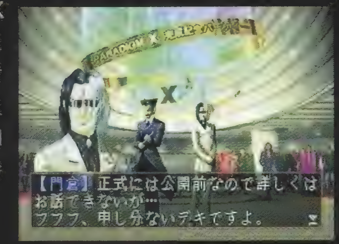
(11)街頭TV：在這台大電視會有不少相關情報公開，空閒時可來望望。

召喚師之道：儲存 & 中斷

在遊戲進行途中，只要往終端機TERMINAL或視窗內出現「行動之記錄」的地方，就可把遊戲目前的進度儲存起來，無論使用主機的本體RAM或外置POWER MEMORY每邊最多只能儲存3個檔案，而讀回此進度的方法就是在標題畫面選擇LOAD GAME；注意若所選擇檔案之起動DISC並非現時的起動DISC，則會無法進行遊戲。至於在2D畫面或3D迷宮裏，玩者是可在指令畫面選擇QUIT來中斷遊戲，縱使它看似SAVE可是當以CONTINUE來繼續遊戲時，這中斷檔案就會自動洗掉（雖然可預先抄到POWER MEMORY上）。

HACKING 1>>>夢一般的冒險

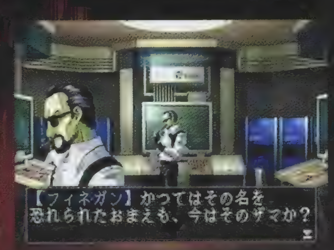
主角與阿瞳在PARADIGM X內各處逛逛，到過映畫館後便往東街末端的街頭TV去，在電視看到天海市再開發計劃及PARADIGM X之幕後負責人西和門倉的訪問。正當二人欲從接待處離開時，那時聯絡過主角的REDMAN再度出現，狼狀外表的它請求主角幫忙，因為有人企圖吸取百姓們的靈魂作不法用途，結果主角被REDMAN送到名為VISION QUEST的視像冒險裏去，以烏拿比[ウラベ]的身份去體驗其短暫人生。





身為惡魔召喚師的烏拿比在駕車途中接到任務，這回是到ALGON NS大樓5F電算機室的終端機去取得一隻女性惡魔的程式，到達後他從聲納探測器發現有魔物反應，於是叫出仲魔一起移動。在2F雖然有兩個寶箱，可是一旦取得到遲點正式來時就無法取得寶物了，還是別理它們吧，而地圖上紅色的門是被鎖上無法隨便打開的。由於升降機被牢牢鎖上，烏拿比唯有循大樓外側的走火梯直上5樓，到達電算機室後他將GUMP（手鎗型COMP）接駁到電腦上，發覺要載入的NEMISSA程式容量實在太大，唯有把惡魔召喚程式洗掉以騰出空間。完成後在後方突然傳來一把熟悉的聲音，原來是殺害他全家人的暗黑召喚師費尼根[フィネガン]，為了剷除背叛組織的烏拿比他於是到這裏來，毫無勝算的烏拿比於是奪門而逃奔向天台，他用4字位密碼替NEMISSA程式上鎖，隨後便吃了費尼根的奪命一鎗……

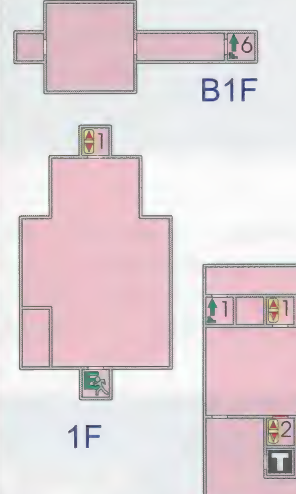


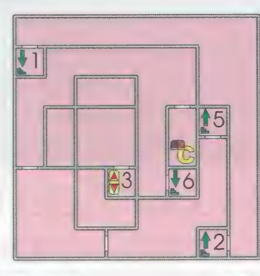


ALGON NS 大樓地圖

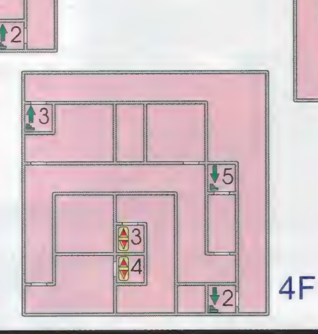
可取得寶箱（由底層至高層）

チャクラポット、**地返之玉**、**300MAG**、**反魂香**





2F





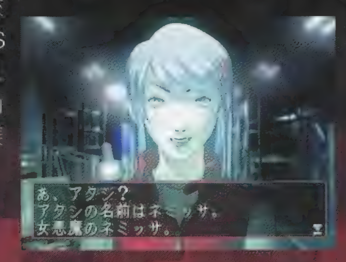
6F

圖示

出入口	
樓梯	
升降機	
終端機	T
回復點	
寶箱	

HACKING 2>>>再戰ALGON NS大樓

主角在阿瞳的叫喚聲下醒來，接着對GUMP輸入剛才烏拿比所設定的密碼，這時GUMP突然放出一團光球直飛向阿瞳，頓時令她變成另一個人似的，原來是女惡魔麗美莎[ネミッサ]上了她的身，同時替GUMP內的惡魔合體程式解鎖。就在麗美莎不肯離開阿瞳的肉身爭持着之際，組織另外兩名成員SIX[シックス]與LUNCH[ランチ]出現，LUNCH把在街上拾到的不知名晶片KRYPTO安裝到電腦去，後來首領來電說他現於ALGON NS大樓發現怪物，經商量後眾人決定先去那兒找首領；臨行前SIX將武器防具交給主角和麗美莎使用。



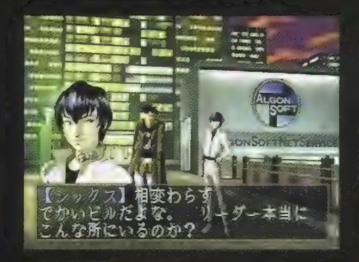
主角初期裝備

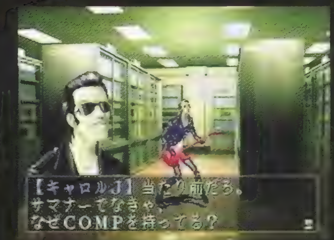
類別	名稱	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	イグナイター	9	4	前1體	男
鎗	クラップK・K	14	4	前1體／後列可用（單3）	—
子彈	ノーマル彈	1	1	單發鎗子彈	—
類別	名稱	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	ノックアウト帽	2	2	正常耐性	—
身體	ケブラーベスト	8	5	正常耐性	—
手部	レザーグラブ	2	3	正常耐性	—
足部	レザーブーツ	2	2	正常耐性	—

麗美莎初期裝備

類別	名稱	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	スキアン・ドゥ	8	6	前1體	女
鎗	クラップK・K	14	4	前1體／後列可用（單3）	—
子彈	ノーマル彈	1	1	單發鎗子彈	—
類別	名稱	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	無	—	—	—	—
身體	パッデドアーマー	10	8	正常耐性	—
手部	無	—	—	—	—
足部	クライムブーツ	4	1	正常耐性	—

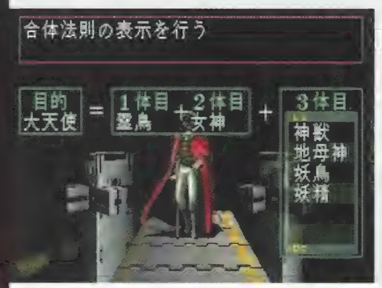
由於現時芝濱CORE的商店並沒有東西可買，主角於是前往二上門的ALGON NS大樓，經決定後SIX與LUNCH、主角與麗美莎（如非特別情況下文的麗美莎是指被上身的阿瞳）兵分二路進行搜索。補充一點，就是在和頭目戰鬥前可先找些仲魔，只要在選擇TALK後惡魔名稱右邊有笑面的便能找它入隊。先讓LUNCH解除2F升降機的鎖，接着取回這層的寶箱便可利用它直達5F，然後從樓梯行到B1F的房間就會發現頭目CAROL J[キャロル J]，他一口咬定手持GUMP的主角是另一組織的召喚師，於是召來4頭惡魔對付主角，只要適量回復就能戰勝。





召喚師之道：業魔殿 PART I

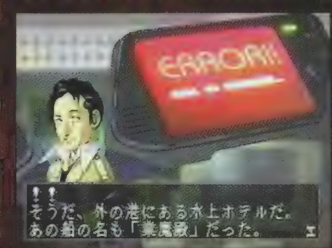
在《女神轉生》大系裏，惡魔合體可佔了非常重要的一環，無論是邪教之館、VELVET ROOM抑或業魔殿都有相類似的功能，以把低級惡魔結合成實力較高強的上位惡魔。雖然今集破例可用GUMP隨時隨地進行惡魔合體，可是它也有其不能忽視的缺點的，比方說GUMP合體除有機會令惡魔消失及有較大的事故率外，合成惡魔還不會繼承到魔法，此外業魔殿更能進行3身合體、造魔合體與魔晶變化等，因此業魔殿依然有着相當高的重要性。



■遊戲初段無法在GUMP做到的3身合體

HACKING 3>>>VICTOR 的委托

打敗CAROL J後他遺下紙條與及一張卡便逃走，這時首領出現和眾人會合後便折回巢穴，首領說他在雜貨店聽到那架GUMP是從ALGON NS大樓拾到的，他跑去看看殊不知會遇到惡魔。當LUNCH以紙條上寫着的網址通往召喚師網頁時，得知CAROL J是隸屬於魅幻社團[ファントムソサエティ]、最近天海灣被惡魔鎮壓、葛葉[クズノハ]一黨人最近開始有所活動、前排組織內有人失策被害與及叛徒烏拿比已被「處理」等事，不久GUMP響聲出現「找業魔殿」訊息，首領於是叫主角到業魔殿去，臨行前把那張像許可證的卡交給主角。在業魔殿VICTOR[ヴィクトル]要求主角替他到灣岸倉庫街的冷凍倉庫尋找異形人形，作為修理GUMP的條件，最後他把修理好的GUMP連同2個軟件ネオ・クリア和ダ・ヴィンチ交還主角，現在可到終端機等儲存點替GUMP安裝軟件。



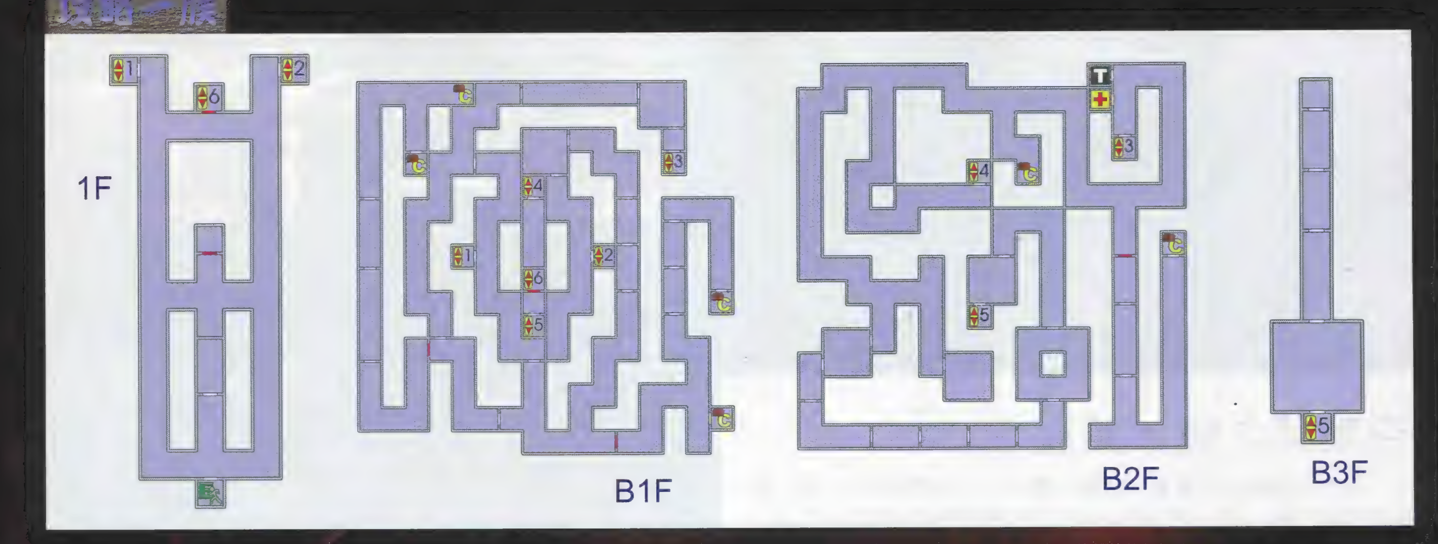
在VICTOR的許可下先到芝濱CORE去購買武器防具以應付日後戰鬥，留意各商店所販賣的物品是會根據主角的等級而陸續增加的。在倉庫街入口工人說冷凍倉庫是要密碼才可開啟大門的，先進入第一及第三倉庫取得2件防寒服和打聽密碼，接着便開門進入第二倉庫，兩人穿過防寒服後發現有不少門被冰封，結果直落B3F的冷凍室找到元兇——上集已出場的舒利露博士[Dr.スリル]之手下ガルガンゼロ，只要針對其炎系弱點來攻擊便可，最後回1F中央房間向博士索取謎之人形，別忘記取回未打開的寶箱啊。

灣岸倉庫街地圖

可取得寶箱

ジャバー・フット、ディスポイズン、**200MAG**、チャクラポット、**運之香**、バタフライナイフ、**400MAG**、**知惠之香**

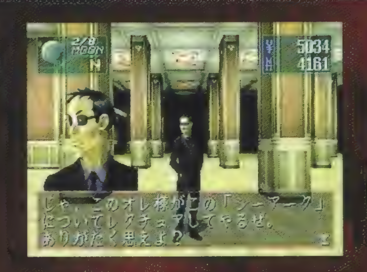


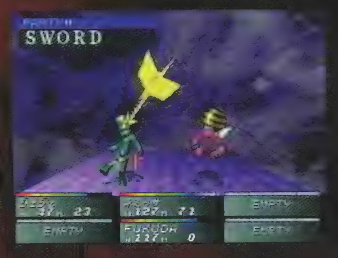


HACKING 4>>>召喚師訓練場

無論完成了VICTOR的委託與否，當返回SPOOKIES總部就會收到召喚師網頁通知訓練場THE-ARK[シーアーク]快將開幕，只要在完成灣岸倉庫的事件後便可帶同許可證進入訓練場，和惡魔戰鬥提升能力。整座大廈合共有11層，大堂內並不會有怪獸出沒只會有回復點及終端機，而現時最多僅能通往2F，當玩者有一定的完成度時便能到較上的層數去。在2F所出現的惡魔均是前兩個迷宮曾遇見的，因此除可練功外這裏更是一個收集仲魔作合體用的好地方，性質上和《PERSONA》的惡魔之山相似。







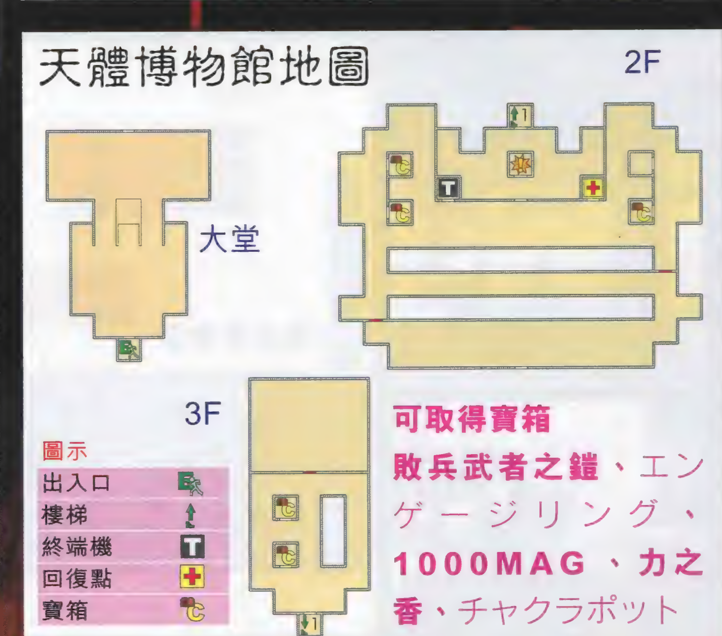
召喚師之道：仲魔性格與忠誠度PART I

在前作仲魔的性格及忠誠度對戰鬥有相當程度的影響，可能設定得過度麻煩的關係今次廠方在性格上作出點改動，首先是忠誠度由10級大幅減省至5級，令提升此參數的難度降低不少，另外性格則由原本的夥伴型、物欲型和等級差型3種增至獰猛、狡猾、友愛、冷靜、愚鈍及虛心6種。提升仲魔忠誠度的方法基本有二，一是贈送它們喜歡的寶物如美味食物、寶石和花等，二是依照它們喜歡攻擊模式來給予指示作戰，而部份仲魔的忠誠度當達至頂點時就可進行魔晶變化。

HACKING 5>>>歌王復仇記

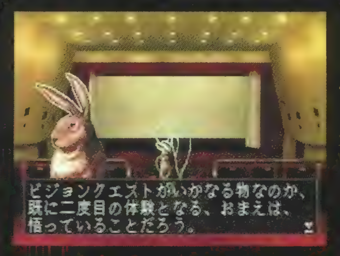
離開灣岸倉庫街時主角收到首領叫他回去的電話，返回後首領說在召喚師網頁上看到CAROL J的挑戰書，原來在魅幻社團有人譏笑他敗給小孩，為保存名聲於是在茜草台[あかゆ台]的天體博物館等待主角，結果主角答應到那處去調查。在天體博物館女職員說不知為何今天提早休館，而進入3F天像廳時發現入口被鎖，需要到2F檢查室回答5條隨機問題才可，答案為12、うお、てんびん、おとめ和いて，可在2樓通道兩邊觀看星座資料作參考。在天象廳CAROL J為求取勝不惜召喚天使コカベル，可是卻引來ムーウィス並上了他身，戰鬥繼而展開。





雖然它懂得較強的攻擊魔法，只是適當地回復便OK。跟着ムーウィス為要投靠更強的肉身，於是飛向麗美莎頓時消失掉，而醒來的CAROL J離開前將軟件バックアッパー交給主角。不一會麗美莎來電說身處於PARADIGM X內，主角回巢穴發現果然在電腦看到她，她跳回現實世界解釋原來那惡魔擁有飛進那空間的能力，被它上過身的麗美莎於是懂得這技能。後來她帶主角直接進入PARADIGM X，先和她到時裝店選擇新衣裳，接着在街角遇到兔子化的REDMAN，於是跟隨牠到映畫館去進入第2次VISION QUEST。



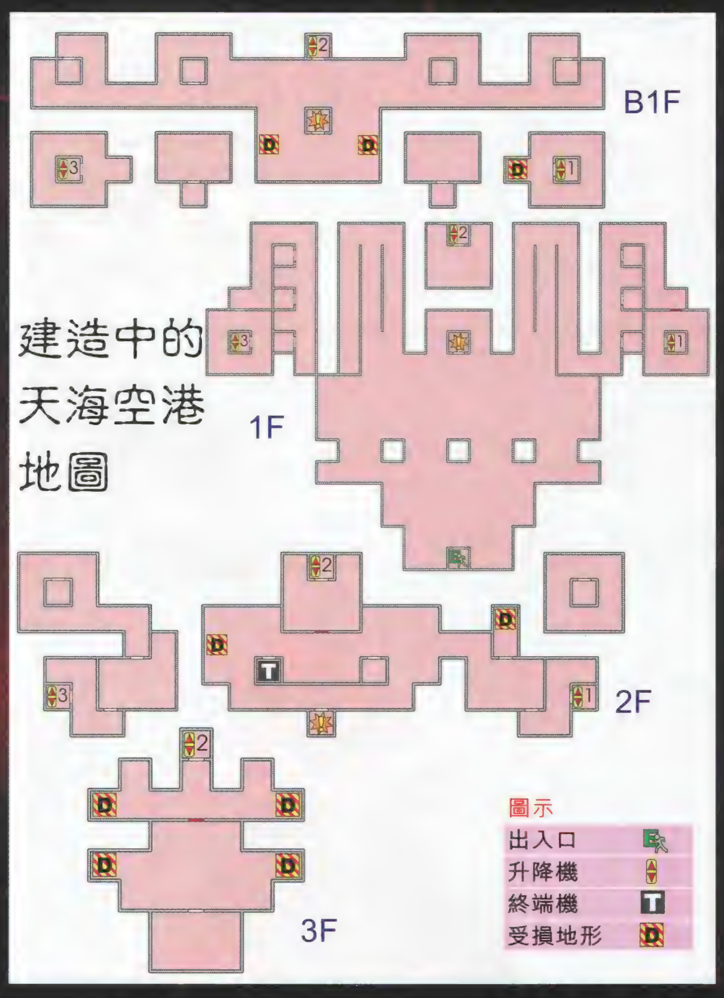


HACKING 6>>>機場魔物甦醒

這次主角所飾演的是一名叫尤達[ユダ]的暗黑召喚師，和西與費尼根同屬一夥人。西要求尤達到興建中的天海空港去，把藏身在主控制室擾亂着馬尼度網絡[マニトゥ・ネット]的魔物殲滅，結果尤達單人匹馬帶着4頭仲魔出發。在天海空港1F尤達發現右上角升降機的門被鎖上，離去時有部下告之系統被破壞了，要分別到1F、2F和B1F的手續台去手動開門。在2F的手續台尤達發現屬於敵對組織葛葉一派的麗玲舫[レイ・レイホウ]，二話不說便打起架來，注意她的實力相當高如回復不及便死定，過了一定時間後她會因尤達實力不及自己而逃跑。當到過全部3間手續台開鎖後，尤達便到3F的主控制室去，結果發現來自馬尼度網絡的惡魔ウィンペ，最好在戰鬥前找到妖鳥コカクチョウ加入，利用它與尤達的補助魔法要打敗它並不困難，只是在戰勝後電腦會產生爆炸……當主角回復意識後，他把在VISION QUEST裏所知道的告訴麗美莎，就在猶疑應否前往天海空港之際突然收到召喚師網頁的E-MAIL，得知暗黑召喚士費尼根正在召集各魅幻社團成員，到空港去收拾難纏的惡魔ウィンペ，最後主角決定動身前往天海灣去。







女神俱樂部歡迎你參與！

各位大家好，我是和依歌魯同樣為惡魔合體士的業魔殿主人VICTOR，歡迎蒞臨本人的豪華郵輪，先預祝各位有一個好開始而飲杯。由下期開始，一連幾期本誌都會有名為《女神俱樂部》的專欄，除了有新鮮辣熱的情報資料公開外，還會有歡迎讀者參與的《女神報告板》，讓大家抒發一下關於對《SOUL HACKERS》或前幾作的感想，而觸覺感銳言之有物的更有機會獲得獎品，其中包括TRADING CARD、《惡魔全書2》和《DIGITAL DATABASE》等等，詳情請留意下期的《女神俱樂部》；另外當然歡迎各位來信發問問題。以下的是本刊兩名編輯對今集的看法，各位可以參考其格式，大約100字左右，記得要寫個人資料啊！

今次主角無異闒錄嗰陣咁型，稍為失望咗少少，而麗美莎實在太野性喇，其他角色方面SIX、西和門倉個樣都幾邪門，最令人感到高興嘅係麗玲舫竟然會出場，唔知仲有無葛葉匡司呢？另外今集又會唔會唔預路斯化玩呢？

（福田）

想當日召喚師二號亞比奧舵住把槍出街行，行唔夠兩步就被肥警察截停，睇到枝GUMP重以為係乜犀利武器，就響個鍵盤處亂彈，見無反應就話要帶返去化驗。亞比奧當下即場表演，幾個鍵按下，魔神××立刻召來，嚇得肥警察夾住尾巴走；小瞳美麗可人，麗美莎俏皮有神秘感，帶住佢莫講話四處闖，帶埋班嘩鬼又點話。

（ABO）

STREET FIGHTER III~GIANT ATTACK

<隱藏顏色>



若要選用每位人物的隱藏顏色，只需在選角色時同按輕K+重P便可以了。

<PERSONAL ACTION的效用>



其實PERSONAL ACTION除了可以加SUPER ART的儲存BAR或向對手攻擊之外，攻擊力亦會遞增的，但攻擊力加多少，就視乎閣下用了多少次PERSONAL ACTION了。

<CPU挑戰的方法>



只要以1 ROUND不輸的狀態下，並且盡量以SUPER ART了結對手，到了一定時間，CPU就會有一位固定角色向你挑機；而挑機者是誰，就視乎閣下使用的人物了。

<BONUS遊戲的LEVEL法則及秘技>



只要在玩BONUS GAME前，盡量以PERFECT及SUPER ART了結對手，就可以令BONUS GAME的LEVEL提高了。另外，若想隨意選擇BONUS GAME的

滅殺之魔神～豪鬼
(GOUKI／AKUMA)



豪鬼終於在新一集的《街霸III》登場了，他的實力依舊不減。他於今作的特別之處，就是沒有其他角色的EX必殺技了；另外，他的STUN BAR是特別短的，而且體力亦是最少的一個，換句話說他是一個最易暈及防禦力最低的角色，這點相信大家要留意了。

<招式分析>

特殊技

天魔空刃腳（前方跳起時↓+中K）：出招極快的突擊上段技，擊中對手後可以立即駁連續技，非常可靠的一招空中攻擊。

頭蓋破殺（→+中P）：依舊是一招中段技，特點是出招甚快。

必殺技

豪波動拳（↓↘→+P）：不用多說，這是一招飛道具攻擊。

豪昇龍拳（→↓↘+P）：有一少段無敵時間的對空招式。

灼熱波動拳（→↘↓↙←+P）：與豪波動拳差不多的必殺技，而且HIT數可多達3 HIT，不過出招就有一點慢。

前轉（←↙↓↘→+K）：向前方滾動的招式，它與以往一樣是沒有攻擊力，但是可以用作滾到對手的後方再施以重擊；按不同的拳掣使出的話，就會有不同的方位。

龍捲斬空腳（↓↙←+K）：向前方突進的必殺技，特點是HIT數多而且出招快。

空中龍捲斬空腳（跳起時↓↙←+K）：基本與龍捲斬空腳一樣，只不過是空中版而已，但是攻擊判定極強。

斬空波動拳（空中↓↘→+P）：空中的飛道具，不過出招較慢是它的弱點。

阿修羅閃空（→↓↘或←↓↙+2P或2K）：出招時立刻全身無敵，而且可作多方位的改變的逃走招式，但在完結時會有一段防禦不能的狀態。

SUPER ART

I）滅殺豪波動及天魔豪斬空（↓↘→↓↘→+P／空中↓↘→↓↘→+P）：威力不俗的飛道具，在地上使出的話就會是滅殺豪波動，在空中使出的話就會是天魔豪斬空；性質有一點似阿隆的真空波動拳呢！



LEVEL，便可以在擊到第三個對手後立即緊按……LV 1：「輕K」；LV 2：「中K」；LV 3：「重K」；LV 4：「輕K+中K+重K」；LV 5：「↓+輕P+中K+強P」。

<最終 BOSS 轉為豪鬼>

只要以1 ROUND不輸的狀態下，並且取得超過兩次以上的PERFECT，這麼最終的BOSS角色便會變成豪鬼了。

<打倒豪鬼後與真・豪鬼對決>





若要與CPU的隱藏人物真・豪鬼對戰的話，便要達成CPU挑戰及與CPU豪鬼對戰的條件，然後再用SUPER ART於第2 ROUND了結豪鬼，這樣就一定可以在打倒豪鬼後與真・豪鬼對決



文：天草四郎 時貞

鳴謝：綠毛小春、COMMAND皇、師兄、ALEX魔人

註：面向右方時／N代表控桿回中／TC代表TARGET COMBO／SA代表SUPER ART



了；他除了戰鬥意欲非常高之外，還懂得空中兩發的斬空波動拳及沒有硬直時間的阿修羅閃空。若打倒了真・豪鬼，在STAFF ROLL後可以看見基魯再次復活，然後就會出現「TO BE CONTINUE」的字樣，難度真的有《SF III 3rd》？

II）滅殺豪昇龍（↓↘→↓↘→+P）：向前突進的SUPER ART，威力絕不遜於滅殺豪波動；性質亦有一點似阿拳的昇龍裂破。



III）滅殺豪螺旋（↓↘→↓↘→+K／空中↓↘→↓↘→+K）：豪鬼的新招式，使出後角色會使用類似龍捲斬空腳的向上移動版，除了威力不俗之外，在空中還可以使出這一招呢！



瞬獄殺（輕P、→、輕K、重P）：選擇任何一招SUPER ART都可以使出的SUPER ART，但一定要儲存BAR成MAX狀態才可使出；當然，它的優點是防禦不能及威力極大啦！另外，大家可以輕P、→+輕K+重P同按的簡易指令來使出；若希望出豪波動拳後CANCEL這一招的話，只需輸入指令↓↘→+輕P然後立即輸入→+輕K+重P同按就可以了；還有，若希望擊中對手的命中率高的話，便在BLOCKING了對手的空中攻擊後使出吧！又或者用站立重K對空時，若對手在空中BLOCKING時立刻使用這招，這就不怕輕易浪費了兩行儲存BAR啦！







<TARGET COMBO>

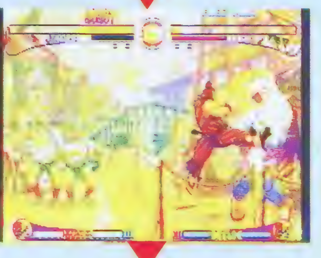
1）站立中P、N站立重P

<連續技>

[註：連續技中的天魔空刃腳可以轉為斬空波動拳或空中龍捲斬空腳或其他的空中通常技，可以CANCEL的地上通常技有站立輕P／蹲下輕P／站立輕K／蹲下輕K／站立中P／蹲下中P／站立中K／蹲下中K／近身站立重P]

《一》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、豪波動拳
《二》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、豪昇龍拳
《三》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、龍捲斬空腳
《四》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、輕龍捲斬空腳、昇龍拳
《五》斬空波動拳、天魔豪斬空
《六》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、豪昇龍拳、滅殺豪波動
《七》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、豪波動拳、滅殺豪昇龍
《八》天魔空刃腳、任何可CANCEL的地上通常技、輕龍捲斬空腳、豪昇龍拳、滅殺豪螺旋





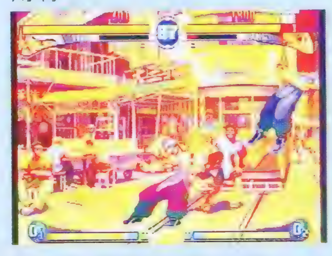




風雲之白龍～陰

（YUN）





在今作陰及陽之中，陰的變化可說是最少。除了穿弓腿不懂向前移動及轉身穿弓腿之外，其他的招式都依然健在；改變了的通常技只得跳起中K，與陽一樣，他的跳起中K可作對地之用。他除保留了上一集的全部必殺技之外，還新加了一招必殺技——鐵山靠，這一招的攻擊距離甚遠；另外，新加的SUPER ART——揚炮，威力可以媲美阿隆的真・昇龍拳，就以上的原因，再配合他的靈活身手，便可以向對手作狂攻猛打，令人喘不過氣來；所以於今作中的陰可說是一個全攻型的角色。雖然陰在今作中，用站立中K對空又擊中對手的話，不能用穿弓腿作追打，但是大家可以用中P或重P的絕招步法來追打，若對手近版邊的話，更可以用揚炮或槍雷連擊追打呢！還有一點，就正如陽一樣，他的站立中K雖然不可以CANCEL任何技，但其實是可以CANCEL HIGH JUMP的，這麼便可以同樣在HIGH JUMP後立即使出雷擊蹴再攻擊了。

＜招式分析＞

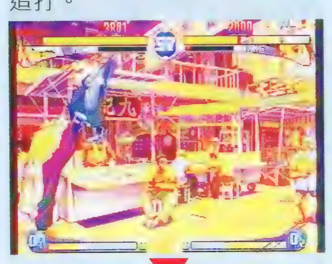
特殊技

旋風腳（→+中K）：同樣是一招中段技，但出招時比上集快了少許。

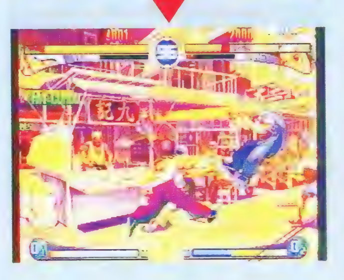
雷擊蹴（垂直或前方跳起時↘+K）：今作的突擊上段技——雷擊蹴同樣是陰的最可靠招式，善加利用的話，同樣可以向對手作瘋狂的進攻。

必殺技

鐵山靠（→↓↘+P）：這一招新的突進系必殺技，雖然出招十分慢，但是攻擊的距離也很遠，攻擊判定亦十分強，在一定距離截擊對手的攻擊是一個不錯的選擇。若要駁連續技使出的話，大家可以用TC3後立即用輕P使出呢！EX版的鐵山靠，出招十分快兼且距離極遠，大家一定要看準時機使用啊！



絕招步法（↓↘→+P）：這一招突進系必殺技，與上集可算是一模一樣；它的優點是出招快，而且攻擊距離遠，除了用作向對突擊外，更可以駁連續技使出；還有，當用站立中K對空而又擊中對手，大家可以用中P或重P的絕招步法來追打。



穿弓腿（↓↘→+K）：陰於今集中的穿弓腿，並不可以向前移動，但是大家還可以作對空之用。EX版的話，是可以向前輕微滾動的。



虎撲子（↓↙←+P）：出招時會有一點慢，不過攻擊的判定十分強，大家可以在中距離使出這一招截擊對手的攻擊。若利用兩個拳來使出這一招的話，是可以有這一招的假動作的。



前方轉身：（近敵時→↘↓↙←+K）：上集乘繼下來的招式，特點是可以走到對手的後面，然後立即施以重擊，但是有效距離十分近，大家要留意啊！

SUPER ART

I）揚炮（↓↘→↓↘→+P）：新加入的這一招SUPER ART，攻擊力的確是大得驚人，真的可以媲美阿隆的真·昇龍拳及伊吹近身使出的鎧通；除了可以駁連續技使出之外，在擊中了對手後，更可以用輕P使出的鐵山靠追打，若對手在這時近版邊的話，更可以使用多一次輕P的鐵山靠或絕招步法來追打多一次。





II）槍雷連擊（↓↘→↓↘→+P）：這一招舊SUPER ART，特點是出招時無敵時間長，由於它是一招突進系的SUPER ART的關係，所以往往可以用來作截擊之用，而且儲存量有3行之多，大家差不多可以在每一次使用連續技時配合使用。

III）幻影陣（↓↘→↓↘→+P）：這一招舊SUPER ART雖然可以分出兩個分身來，給對手多兩HIT攻擊，但由於時間BAR太短，而且儲存量只得一行，所以各位若是要使用的話，還是駁連續技後使出吧！還有一點是十分重要的，就是在使用了幻影陣後，是不可以使用TC的。綜合各以上各點，幻影陣並不是一招好用的SUPER ART



<TARGET COMBO>

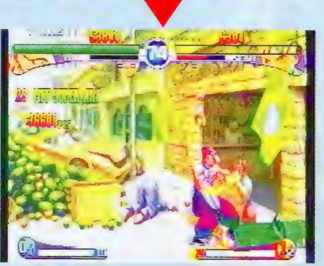
1）跳起輕P、→+重P
2）蹲下中P、蹲下重P
3）站立輕P、站立輕K、站立中P
4）站立中P、站立重P、←重P

＜連續技＞

［註：連續技中的TC1可以轉為雷擊蹴或其他的空中通常技，可以CANCEL的地上通常技有站立中P／蹲下中P／蹲下中K／近身站立重P（第1 HIT）］

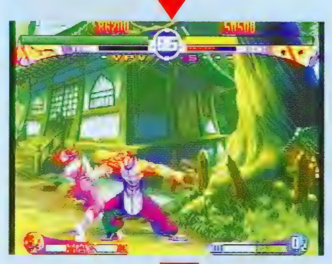
《一》TC1、任何可CANCEL的地上通常技／TC3、絕招步法
《二》TC1、任何可CANCEL的地上通常技／TC3、穿弓腿
《三》TC1、TC3、輕鐵山靠／
《四》TC1、站立中K、輕鐵山靠／中或重絕招步法
《五》TC1、TC4、揚炮、輕鐵山靠、輕鐵山靠（這HIT要對手於版邊才會中）
《六》虎撲子、揚炮、輕鐵山靠、輕鐵山靠（這HIT要對手於版邊才會中）
《七》TC1、TC3、輕鐵山靠、揚炮、輕鐵山靠、輕鐵山靠（這HIT要對手於版邊才會中）
《八》「對手於版邊時」TC1、TC4、幻影陣、輕絕招步法×7
《九》TC1、TC3、槍雷連擊
《十》「對手於版邊時」TC1、站立中K、穿弓腿（使出中K後立即輸入↓↘→↗+K）、揚炮、輕鐵山靠、輕絕招步法

《八》



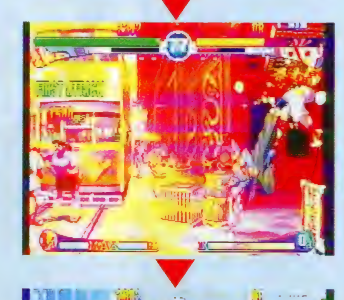


《九》





《十》









＜膝蹴駁 SUPER ART＞

當使用完膝蹴（近敵時→或←+中K或重K）後，可以立即用SUPER ART作追打的。





電腦生物～勒魯
（NECRO）



在上一集中，他的確是一位十分強的角色。但於今作中，由於他的主要通常技攻擊——中P及中K，出招及收招都比上集慢了許多，所以令到他的實力大大減弱。還有，他的通常技——跳起中K及蹲下中K都改變了，中K的攻擊距離遠了許多，對付一些下盤較弱的對手會十分好；而跳起中K的角度是呈斜上方，雖可用作遠距離的空中截擊，但實用性不高。另外，當使用←+重K在地上擊中對手的話，是可以立即用站立中P或中K作第2 HIT攻擊的。



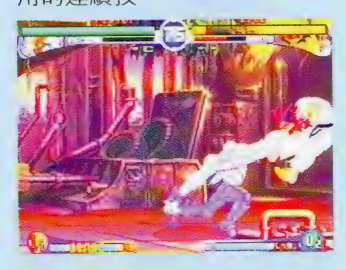
▼



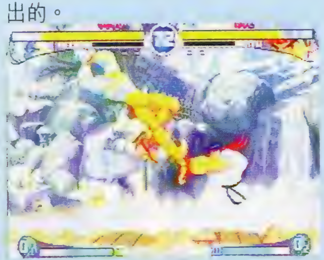
＜招式分析＞

特殊技

ELBOW CANNON（↓或↘+重P）：它的特點是攻擊距離遠及範圍大，當對手在版邊時用蹲下重P勾起對手，再用這一招作空中追打，然後再駁超電磁STORM是一招非常實用的連續技。

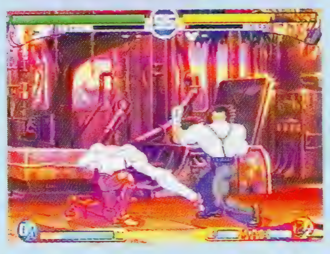


DRILL KICK（跳起時↙或↓或↘+K）：這一招特殊技改變為可作三個角度攻擊，用輕K使出的角度會比較遠，而重的就會比較近，由於這個關係，勒魯在今作中便可以多一些使用空中戰了；但注意的是當一跳起的時候是不可以立即使出的。



必殺技

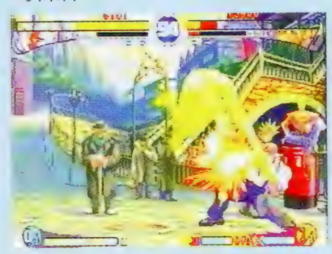
SNAKE FANG（←↙↓↘→+K）：下段的必殺技，與上集沒有不同，大家可以駁連續技使出，但注意若對手擋了的話，很可能被重重反擊。



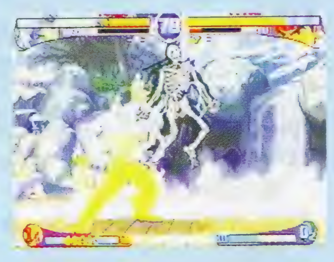
RAISING COBRA（↓↙←+K）：同樣是一招中段必殺技，大家可以在對手擋着時駁連續技使用；但可惜EX版只會增加HIT數。



FLYING VIPER（↓↙←+P）：這一招中段的必殺技並沒有多大的改變，不過若使出EX版的話，速度真是快得驚人，多點利用這優點是他致勝的條件。



電磁BLAST（→↓↘+P）：這一招向於地上的對手攻擊的話，對手可能會在中招後立刻反擊；若作對空用，雖是一招十分好的招式，但最好是預知對手會跳才使出。



TORNADO HOOK（←↙↓↘→+P）：如以往一樣，輕的會吹飛對手；中的可以駁SUPER ART；重的雖然出招慢但可令對手硬直一段時間；EX的話性質六與重P使出的大致相同，只是出招時快了些及HIT數增加了。它的最大改變，就是若用中P使出的話，收招的硬直時間比上集長了些，請大家留意。

SUPER ART

I) 超電磁STORM(↓↘→↓↘→+P／可連按)：由前作2行儲存量變成1行，使可用性大大減低；但它依然是對空及駁連續技的好招式。

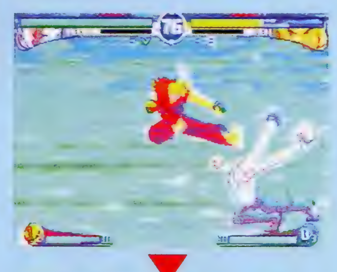


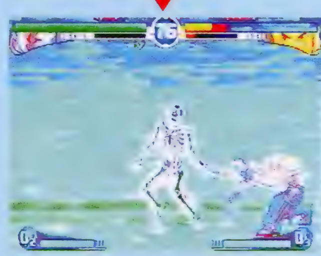
II) SLAM DANCE(↓↘→↓↘→+P)：雖然它要儲的BAR較長而且只得一行儲存量，但威力及攻擊距離的確強了許多，大家亦可以作為對空之用。





III) ELECTRIC SNAKE(↓↘→↓↘→+P)：雖然它的威力比較弱，但儲的BAR一共有2行，大家可以在對手攻擊落空時及駁連續技使出；除此之外，亦可以作中及遠距離對空，若對手只餘下很少能源時使出飛道具的話，大家亦可以立即使出。







<TARGET COMBO>

1）站立輕K、N站立中P

<連續技>

[註：連續技中的TC可以轉為站立輕P／站立輕K／蹲下輕P／蹲下輕K／←輕P／←輕K／←中P／←中K]

《一》跳起中P、TC1、SNAKE FANG
《二》跳起中P、TC1、輕或中TORNADO HOOK
《三》跳起中P、TC1、電磁BLAST
《四》跳起中P、TC1、超電磁STORM
《五》跳起中P、TC1、ELECTRIC SNAKE
《六》重TORNADO HOOK、SLAM DANCE
《七》「自已較近版邊時／特定角色」跳起中P、TC 1、輕或中SNAKE FANG、站立中P(對手在空中時擊中他)、超電磁STORM
《八》跳起中P、TC 1、中TORNADO HOOK、ELECTRIC SNAKE

《六》

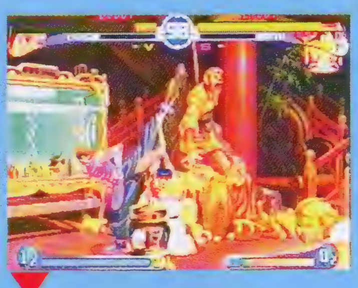
《七》

《八》

疾風之青龍～陽
（YANG）



於今作中的陽在戰鬥技術方面比起已往穩定。他與上集的不同之處，其中之一就是通常技了，他有數招通常技改變了，包括跳起中K、蹲下重P及站立重P，跳起中K可作對地之用，蹲下重P則是一招截擊的好招式，不過站立重P的攻擊判定就弱了許多。與陰分化後的他，亦多了一些新的必殺技，而舊的必殺技就有一些作了少許改動，他還有一招必殺技——絕招步法亦被刪除了，不過新加的螳螂斬就的確是十分可靠，就這一個原因，他亦成為了一個可攻可守的角色。站立中K與上集一樣，亦可以在擊中對手後作追打。還有一點，他的站立中K雖然不可以CANCEL任何技，但其實是可以CANCEL HIGH JUMP的，這麼便可以在HIGH JUMP後立即使出雷擊蹴再攻擊了。



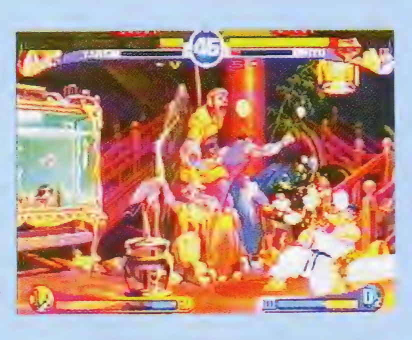


＜招式分析＞

特殊技

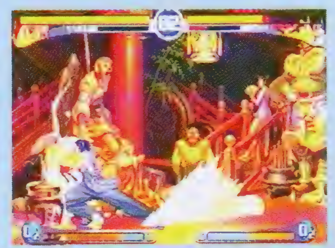
旋風腳（→＋中K）：同樣是一招中段技，但出招時比上集快了。

雷擊蹴（垂直或前方跳起時↘＋K）：今作的突擊上段技——雷擊蹴同樣是陽的最可靠招式，善加利用的話可以向對手作瘋狂的進攻。



必殺技

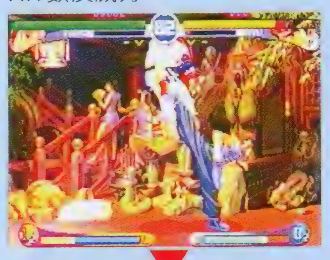
螳螂斬（↓↘→＋P／可連續輸入三回）：這一招新必殺技攻擊範圍十分廣，而且可以連續三次輸入，亦即是說可以出了一下或者兩下後停手，若對手中招的話，便立刻輸入餘下的指令；不過它還是有弱點的，就是在對手擋了第三下時，會有一段硬直時間，而這一段時間是足以被對手還以重擊的。它EX版是可以增加HIT數，若駁連續技使用的話會十分不錯。另外，這一招若在使用了SUPER ART——星影圓舞後使出是十分不錯呢！

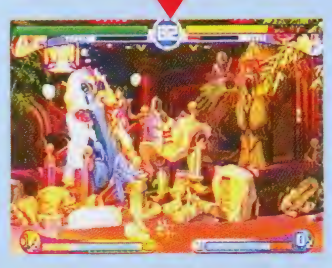


白虎雙掌打（↓↙←＋P）：招式有一些似上集的虎撲子，出招時會有一點慢，不過攻擊的判定十分強，而它比起虎撲子的優勝地方，就是攻擊距離較遠，大家可以在中距離使出這一招截擊對手的攻擊。若利用兩個拳來使出這一招的話，是可以有這一招的假動作的。



穿弓腿（↓↘→＋K）：可作對空或突擊用的招式，利用中或重使出的話，可以避開對手的波動拳之類的飛道具；若利用站立中K對空擊中對手的話，可以用中K使用這一招作追打。至於EX版，只是增加了HIT數及威力。





前方轉身：（近敵時→↘↓↙←＋K）：上集乘繼下來的招式，特點是可以走到對手的後面，然後立即施以重擊，但是有效距離十分近，大家要留意啊！



SUPER ART

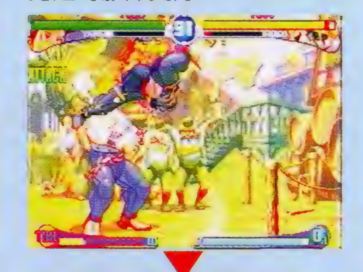
I) 雷震魔破拳（↓↘→↓↘→+P）：新加的SUPER ART，待雖然攻擊力一般，而且距離不算遠，但其實它有一個特點，就是好像上集KEN的疾風迅雷腳一樣，在擋格了對手的攻擊後立即使出，這樣對手便會趕不及擋格而慘被重重反擊，記着這一點的話，陽將會是十分強的角色。

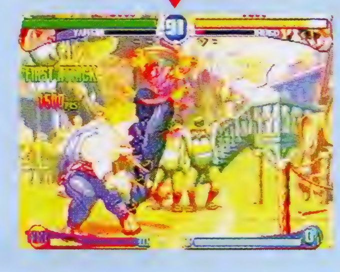


II) 轉身穿弓腿（↓↘→↓↘→+K）：與上集的分別不大，特點同樣是出招快，亦可以用作擋格對手的攻擊後立即反擊，但收效便沒有雷震魔破拳般好；它的另一個特點，就是可以在對手使出飛道具時使用。



III) 星影圓舞（↓↘→↓↘→+P）：使用後會多出兩個分身，雖然有點像以往的SUPER ART——幻影陣，不過其實分別亦甚大。因為使用幻影陣後的攻擊力會減弱，不過星影圓舞就不會了；而且使用了幻影陣時是不可以使出TC，星影圓舞在使出後亦可以使出TC；最後一點是星影圓舞在使用後的時間BAR比起幻影陣更長，雖然儲BAR的時間與使用後的時間BAR相對，但相信大家也比較喜歡使用後的時間BAR耐些吧！所以整體上來説星影圓舞比起幻影陣更好。





<TARGET COMBO>

1）跳起中K、↘+中K
2）蹲下輕K、蹲下中K、蹲下重K
3）站立輕K、站立中K、站立重K
4）站立中P、站立重P、←重P

<連續技>

［註：連續技中的TC1可以轉為雷擊蹴或其他的空中通常技，他可以CANCEL的地上通常技有站立中P／蹲下中P／蹲下中K／近身站立重P（第1 HIT）］

《一》TC1、任何可CANCEL的地上通常技、螳螂斬
《二》TC1、任何可CANCEL的地上通常技、穿弓腿
《三》TC1、站立中K、中穿弓腿
《四》TC1、TC4、轉身穿弓腿
《五》「對手於版邊時」TC1、TC3、轉身穿弓腿
《六》星影圓舞後、TC1、TC2（第2 HIT）、螳螂斬
《七》「對手於版邊時」TC1、站立中K、白虎雙掌打（使出中K後立即輸入↓↙←↖+P）、轉身穿弓腿
《八》「對手於版邊時」TC1、TC3、雷震魔破拳

<膝蹴駁SUPER ART>

當使用膝蹴（近敵時→或←+中或重K）完畢後，是可以使用超必追打的。

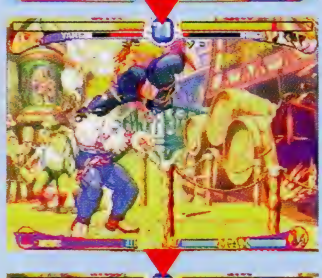


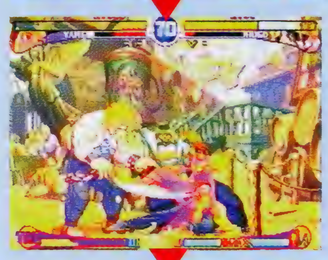


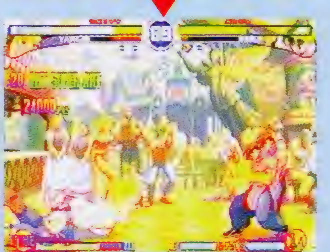
《八》

《六》

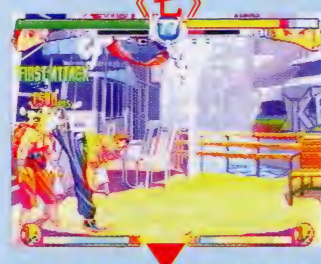


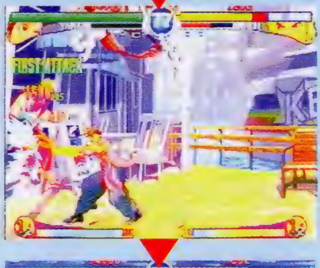






《七》











GRANSTREAM 傳紀

TEXT BY TAZ

ARPG
MEM
PlayStation

風之章

展開旅程

風之大陸斯露芙（ああ田）浮動於藍天碧海之間，由於斯露芙的「浮上能量」日漸衰弱，人們不斷切斷大陸的邊沿以減低大陸的負荷，過着苟延殘喘的生活。

斯露芙的中央有一座大山，大部份人聚居於山腳的「亞羅娜村」（ああああ），而主角「里悟」（ああああ）與從事魔法考古學的老人「巴諾斯」（ああ田），則在山另一邊的一所小屋生活和修行。除了研究如何引發魔導石的巨大魔力外，兩人亦負責大陸的切斷工作。今日，兩人完成切斷工作後如常回家……



一路上巴諾斯心事重重，原來剛才用作切斷大陸的魔導石已經是最後一塊，再不想辦法的話，斯露芙便沒希望了。最後巴諾斯叫里悟為他泡茶，先在床下方的寶箱取茶杯，再在前使用茶杯即可。在等待茶燒沸時，巴諾斯說他正準備取得村長許可進入基利亞神殿（ああ田），希望在那裏尋找當年升起風之大陸的賢者佐拉



（ああ）所遺留下來的秘密，值此挽救斯露芙。説着説着，一名青年突然衝入小屋內救助，原來酒吧的太子爺「羅地」（ああ田）失蹤了，更在今天的大陸切斷現場找到他的靴子。巴諾斯馬上以靴子為媒體以瞬移魔法找尋羅地。

里悟不甘在家等待，於是便進入地下室中的魔法陣。里悟被瞬移到賢者之墓場，巴諾斯説他也是首次發現這墓地，其正確位置可能是今天切斷大陸的地方。調查左上角的廢鐵



時，里悟左手上的水晶突然閃閃發光，在他腦中更浮現出一套兵士武具的影像，由於那水晶自里悟被收養時已帶在身上，此事連巴諾斯也不明所以。走進上面的房間，綠色的光柱可以SAVE和回復；走近上方的門時會被敵人襲擊，水晶再次發光，並會為里悟裝上武具進行第一次戰鬥。戰後再進入上方房間，調查右邊的寶珠時手上的水晶便再產生反應；一把聲音説里悟踏進了賢者的結界，並立即進入戰鬥，一試里悟的實力。今次的敵人在遠距離會發射光線，記得舉盾防禦。原來聲音是賢者佐拉的意志，他拜託里悟將風之寶玉送到其「宿命之子」亞斯雅

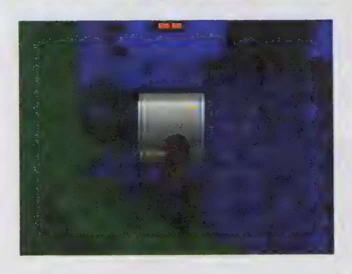


（ああああ）的手上。巴諾斯説里悟手上的水晶極有可能是魔導器「斯布達」（ああああ田Scepter意思是權杖），擁有令破爛的武具變回原狀的能力。

魔空要塞維特路

巴諾斯將里悟和羅地瞬移返亞羅娜村，送羅地回酒吧時打聽到「空賊團狄斯巴多」（ああああ田）經常在亞羅娜村進行補給。由於村門已經關





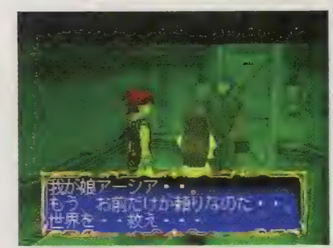
閉，酒吧老闆叫他留宿一晚，里悟不想留在酒吧，於是打算到教會打攪神父一晚。進入村上方的教會後發現神父不在，老婆婆叫里悟回頭再來；村中央大房左面有一個不起眼的路人，與他交談後回教會會看到神父從秘道中走出來。與神父談風之寶玉時神父提起亞斯雅的名字，里悟決定打開上方秘道入內調查，在密室中找到一把梳子，拾起時里悟感覺到亞斯雅的氣息；神父最後解釋，亞斯雅是其親友所交托照顧的孩子，現在被困在帝國的「魔空要塞維特路」（ああああああ）之中。此時，回到酒吧可請求店主幫忙潛入維特路中，老闆叫里悟準備好後自行走入門外的銀箱。

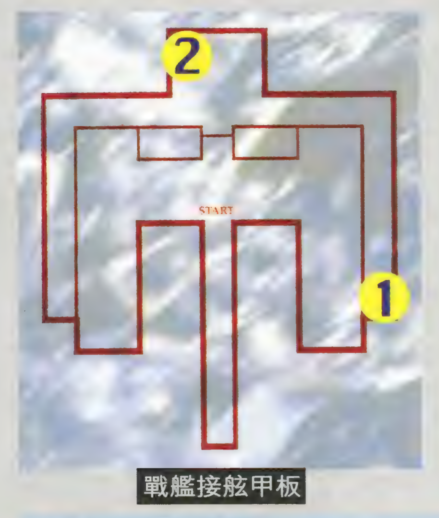


不久後，玩者會被送到空賊團的飛空艇古狄（ああ田），它正準備將物資送往魔空要塞維特路。里悟起來後發現身處一女孩的房中，還被誤認為「在賊船做賊」的小偷；女孩問里悟是否為了找禮物送給女朋友，她說船上滿是一級棒的首飾，還要里悟跟精靈獸基洛古前去偷取。出房門後走到最下方的房間，正當里悟想取寶箱內的物品時，基洛古叫主角不要亂取，並到右下角調查一下。在右下角取得贋物之寶物後離開房間，此時基洛古會打開寶箱的機關，當基洛古打發守衛離開後再到寶箱前調查，此時即可以斯布達複製寶石。

回到女孩的房間，里悟竟然複製了一顆「牛鬼咁大」的原石。里悟表明來意後女孩決定幫忙，原來她叫娜拉美，是空賊團長史歷沙的妹妹，她叫里悟藏匿在浴室中，到達維特路再為我們引路。（開始使用地圖A）里悟在「接舷甲板」開始潛入，先到右下角（點1）寶箱取80元，再在正上方（點2）開動昇降台進入「艦內移動通路」。停機後，左右兩方都只有敵人，不想戰鬥的玩者可直接以正上方（點3）的昇降機前去「第2艦橋」。機門打開時門外突然出現敵人，此武士懂得防禦不能攻擊（紫色閃光），此時必須以快劍直刺。先走向（點4）SAVE和回復，更可沿木箱走入深處取得新劍，但別忘了（點5）的藥草！最後打倒（點6）的敵人，即可在下方的房門前使用「獨房之鍵」救出亞斯雅。







戰艦接舷甲板



艦內移動通路



第2艦橋

基利亞神殿

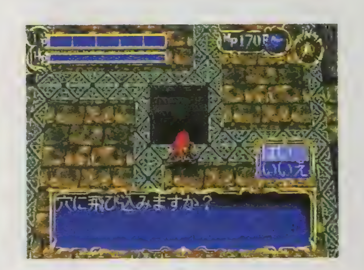
將風之寶玉交給亞斯雅後，賢者佐拉的意識再次出現，他說如要拯救各大陸便必須集齊風火地水四顆寶玉，其時不但可重開四大陸的浮上能量，更可操縱「精靈之塔艾亞尼姆」（ああああ）四處移動。此時四周響起警報，里悟兩人會逃到「接舷甲板」，走到左下方盡頭的門外調查，發現一眾空賊被帝國軍包圍，此時空賊團長史歷沙在身後出現，他對四大陸重開浮上能量擁抱不同態度，除不但決定加入帝國軍，更將三顆寶玉親手破壞了。里悟向寶玉碎片調查，斯布達便會將三顆寶玉的力量複製，當主角想以破門離開時基洛古會回復本來大小送里悟、亞斯雅和娜拉美離開。

三人被四顆寶玉的力量引領到艾亞尼姆，為了令風大陸斯露芙浮上，眾人決定先回斯露芙尋找關鍵「風之精靈之詩」。在亞羅娜村降落後，進入骨董店可複製一把斧頭；再進入酒吧為基洛古回復體力，購買適量回復品後即可進入教會與亞斯雅會合。神父說亞斯雅的確是賢者佐拉的女兒，並希望里悟幫助她一同回復各大陸的浮上能量。要進入基利亞神殿必須得向長老取得許可，在長老的家左上角取得柯卡路（ああ田）之本後不要與下面的女孩説話，之後再向長老説話。此時離開村莊以艾亞尼姆移到巴諾斯之家，向屋外右邊木筒調查可增加1個LP。在家中讀過巴諾斯的信後便可用艾亞尼姆移動到基利亞神殿（在艾亞尼姆畫面按上）。

（開始使用地圖B）進入神殿後選右路上2F，邊打邊走步向（點2），除了開寶箱外還要調查下方牆上的寶石。完成後回頭返1F的起點，在右邊的柱旁調查即可打開新的通道，走上新通道後可在兩旁的路分別取得1點LP和100元。先不要走向（點10），以樓梯9登上2F、3F打開其他四個寶箱。最後才回到（點10）調查並選「是」（ああ）跳下去「斷崖之迷宮」B1F。

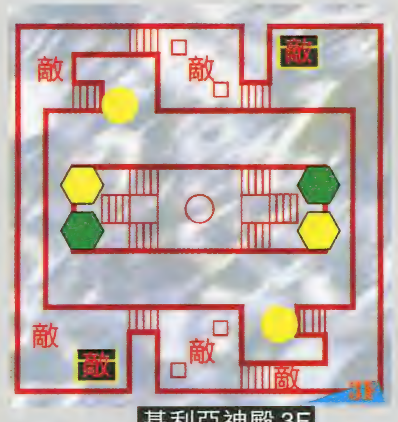






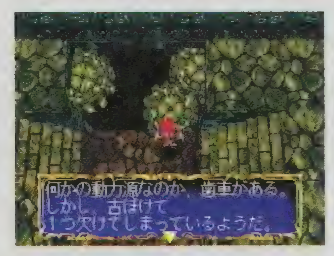

基利亞神殿 1F

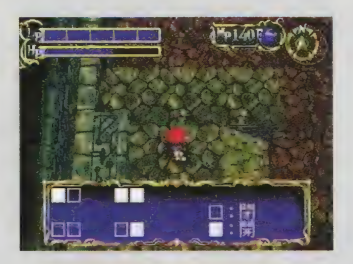

基利亞神殿 2F

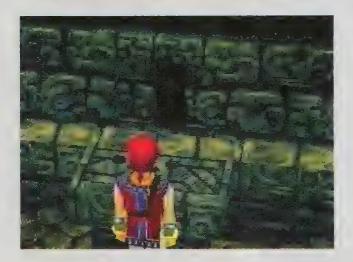

基利亞神殿 3F

（開始使用地圖C）地圖左方星號的寶箱是「寶箱怪」，除此之外其他寶箱都可放心打開。走近月之石和星之石調查電腦會問你是否拿取寶石，不要選「不是」（ああ田）後電腦才會問你是否複製



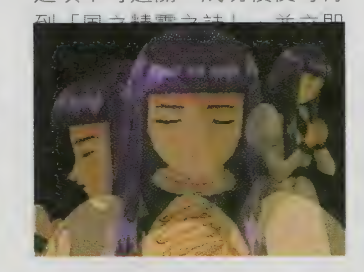




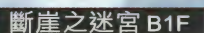


寶石，這時才選「是」（不慎取了寶石的話在石座前使用寶石即可回復原狀），再在（點1）調查。如是完成複製月之石和星之石的動作，後方的樓梯便會打開。進入「斷崖之迷宮」B2F，左右兩路都有寶物：下方的浮移踏板可以地上的按鈕按停。在（點2）上方偏右的齒輪調查，再在旁邊的空位調查即可重組齒輪組。此時房中四個風口機關便會開動，走到機關前調查後便可以R1和L1掣控制風口左門和右門的開閉，在道具表選用在長老家得到的柯卡路之本，照書中的指示令「左上方的風口左開右閉」、「右上方的風口左右全開」、「左下方的風口左右全閉」、「右下方的風口左閉右開」，成功後踏上房中魔法陣作瞬移。

瞬移至「賢者之墓場」B1F後可先在左門後回復和SAVE，而這層的四個寶箱都有機關，打開寶箱後要戰鬥一次便可得到那邊的兩件寶物（即每邊只需戰鬥一次），最後在上路進入B2F。B2F下方左右兩條路的敵人都必須打倒，否則前路不通（記得拿左右兩方的寶物），進入下方便會馬上進入「賢者之試練」。「賢者之試練」是一組問答題，第1題選中和右也可得到1點LP；第2題問你希望得到：（左）愛情、（中）金錢還是（右）兩者，只有選擇1才可；第2題問你希望日後的孩子會是怎麼樣，（左）任性的男孩，你必須靜待兒子跑3圈才可過關；（中）溫柔的女孩，她會要你買洋娃娃，選不要才可過關；（右）與自己一樣的男孩，選這項不可過關，成功後便可得






斷崖之迷宮 B1F

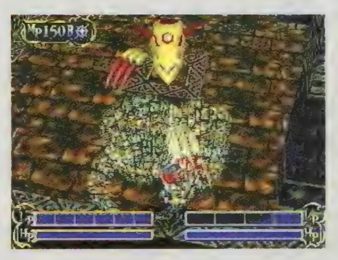

斷崖之迷宮 B2F


賢者之墓場 B1F


賢者之墓場 B2F

風之祭壇守護獸 骨龍

其基本攻擊分為1）落石，必須舉盾防禦2）雙爪攻擊，擋格後可立即以前衝接駁連續斬攻擊，為最有效的攻擊時機，但亦有被衝擊波撞開。3）單爪攻擊，擋格後也可立即以前衝接駁連續斬攻擊，但有可能被另一隻爪完全擋格。成功後便可將風之精靈之詩傳給亞斯雅，令風之大陸的浮上能量重開。





水之章

加入邪教？



離開斯露芙之前里悟希望再一次回到巴諾斯的小屋，里悟在火爐前調查水壺，記起巴諾斯叫他要開始思考一下自己的命運和去做應做的事。離開小屋登上艾亞尼姆，三人前往下一個目的地水之大陸亞古卡斯（在艾亞尼姆畫面，按×掣便會進入大陸間移動畫面，此時可按左右選擇大陸）。一行人在亞古卡斯唯一的村落「碧茲姆」（ああああ）着陸，此時一名叫「亞夫多」的少年邀請我們到地居處渡宿一晚，里悟見少年十分活潑而且充滿誠意於是便答應了（其實不答應就不能入村…），眾人就此各有所思的渡過一夜。



娜拉美決定一人行動，亞斯雅亦想到村中查探賢者的下落，此時里悟在村中打聽消息，發現一個名叫「基努斯」（ああ田）的邪教正入侵亞古卡斯。進入右下方的教會，里悟得知基努斯由「莎莉娜」（ああ田）領導，而神父正和村中的青年團與之對抗。此時離開教會到村的左下角，發現亞斯雅被邪教的信徒「踢入會」，里悟答應與信徒們一同去看個究竟。調查第一個關口的左上角的木箱可得藥草，進入教會集居地後，在左上方雖然會發現信者之服，但這只是沒用的小劇情，不用理會，除此之外集居地中只有6元可取，SAVE後回到出口與信徒談話便可參加邪教的集會。原本基努斯的教義就是順我者生，逆我者亡，不加入者便是害蟲，為了淨化世界就必須加以消滅。亞斯雅不甘信眾們誤入歧途，於是大膽地站出來加以反駁，可惜最後反被莎莉娜收監，她更揚言災難會降臨到亞古卡斯。





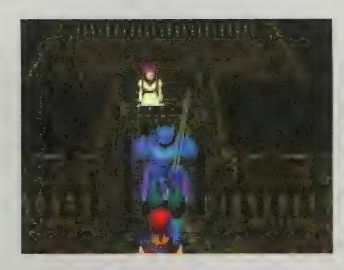
冰結回廊

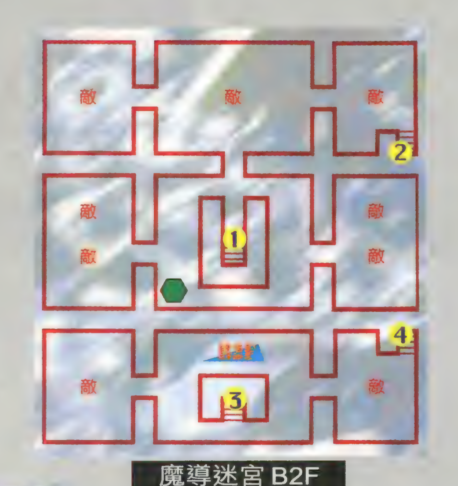
里悟醒來後發現身處監房之內，到倉門調查便可與亞斯雅說話。亞斯雅對自己的衝動十分後悔，但里悟說她的說話沒錯，不會怪她。再次向倉門調查後獄卒會前來帶里悟去「勞改」，此時打開其他倉門可得到新盾牌。登上上層，你要在牆中尋找10顆魔導石才可離開工場，而你更可在圖中綠色格位偏左得到1點LP（大約在獄卒的左上方）。如是者工作兩日，第3日便會發現守衛會全在睡覺，先從SAVE點左邊的守衛身上複製（記得是複製）迷宮之鍵，再在上方出口進入天界層，在門前調查便可進入魔導迷宮B1F（開始使用地圖D）。



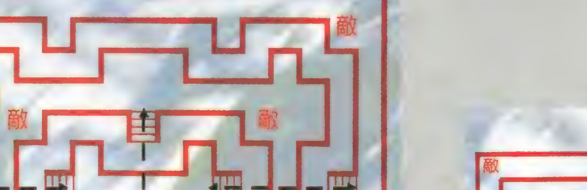


在起點出發，沿右路進入第二條樓梯，行至中央時便會發現下方有一條秘道，經秘道進入高層位置便可打開兩個寶箱，當你在左上角寶箱得到新的短劍時，同時會習得一招新劍技「Z字三連斬」（裝備任何短劍時按←↓→＋攻擊）；以原路離開並進入內層，再由（點1）的樓梯前往下層B2F，於B2F直接走右路往（點2）落B3F，再在B3F沿下路（點3）回到B2F第二部份。回到B2F後選右邊（點4）的樓梯進入B3F的一條秘道，沿路向左行至中央有隱藏位通往上方，並可得新武具。最後便可用（點5）的樓梯進入B4F。在B4F打低通道中的敵人可得2條牢獄之鍵，可打開第一道門打寶箱怪和第二道門取寶物，最後在第三道門內發現亞斯雅，不過由於沒有鎖匙，最後只有沿原路回去（不要用天使之翼或魔法離開），此時會在轉角位遇到亞夫多，原來他為里悟送來了鎖匙，可惜卻不慎弄壞了，幸好里悟能以斯布達複製鎖匙。





魔導迷宮 B2F



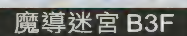
魔導迷宮 B4F



魔導迷宮 B1F







魔導迷宮 B3F

碧茲姆內亂

回到村莊後竟發現碧茲姆一片愁雲慘霧、死傷無數…眾人與一個垂死的青年查問情況，原來在邪教的洞穴中突然出現大量怪獸，村民都相信莎莉娜所說：「災難會降臨到亞古卡斯」回到領事館，有位老婦人說村中的青年團捉了亞夫多，原來亞夫多的母親就是邪教的領袖莎莉娜，還打算在村中的監視塔處死他，里悟在教會SAVE進度後便連忙趕到村中正上方的監視塔拯救亞夫多。兩人在塔內遇到娜拉美，娜拉美主張以牙還牙的殺害青年團，但亞斯雅卻大力反對，並以自己的性命阻止娜拉美。最後亞斯雅獨自進入房內打算勸告青年團不要作無意義的殺戮。





亞斯雅幾經辛苦終於説服青年團放棄殺戮，但其中一個青年卻一意孤行，還用奇怪的手法將其他青年殺死，此時其他人才發現此人是邪教的成員，最後亞夫多被他帶到監視塔的項樓。先在兩個房間中找出「釣魚套裝」，再用梯登上項樓。青年對亞夫多説一切也是依莎莉娜的命令行事，如果亞夫多死了的話村民便因同情邪教和莎莉娜而加入。亞夫多怎也不相信，可是最後也被推下樓；此時青年露出本來面目，原本他是帝國派來的魔導師，正常里悟準備開戰時，一道強力的賢者的護符結界突然張開，除了將魔導師嚇走外還救了亞夫多一命。

邪教之洞崖

亞夫多過了一晚也昏迷不醒，唯今之計就只有令莎莉娜回復本來意識。於是里悟帶着亞夫多父親的遺物「阿妙莉多」再次出發到邪教之洞崖。另一方面，背後操縱莎莉娜的「路易斯度」（ああああ田）覺得邪教和莎莉娜已經沒有利用價值，魔導師受命先將信眾們轉送到帝國，再殺死莎莉娜。進入邪教之洞崖會見到受傷的青年團團長，以左上角的入口進入集會場地，在左邊的火把調查可得到新的盾牌，之後以SAVE點右邊的通道進入鐘乳洞B1F（開始使用地圖E）。先以通道（B）到B2F打低魔導師，並取得新的火系長劍。回到B1F用通道（A）進入另一部份的B2F，里悟遇到另一個垂死的青年團員，他會教你推開前路的岩石並進入B3F。

B3F充滿一種類似人頭的人面岩，特別是右下角的一顆經調查後可增加1點LP。而調查右上角的人面岩便可打開通道（D）。調查E點的門會進入一所密室，裏頭的人面岩會不斷問你很多有關神明的問題，只需要不停答「是」便可通過。一道強光後里悟身處另一個密室，向上方的牆調查後發現兩女亦被困在另一密室，最後眾人被久違的同伴「基姆多」救出，里悟繼續由基姆多打開的通道進發。





鐘乳洞 B1F



鐘乳洞 B2F



鐘乳洞 B3F

鐘乳洞 B4F



鐘乳洞 B4F



鐘乳洞 B2F

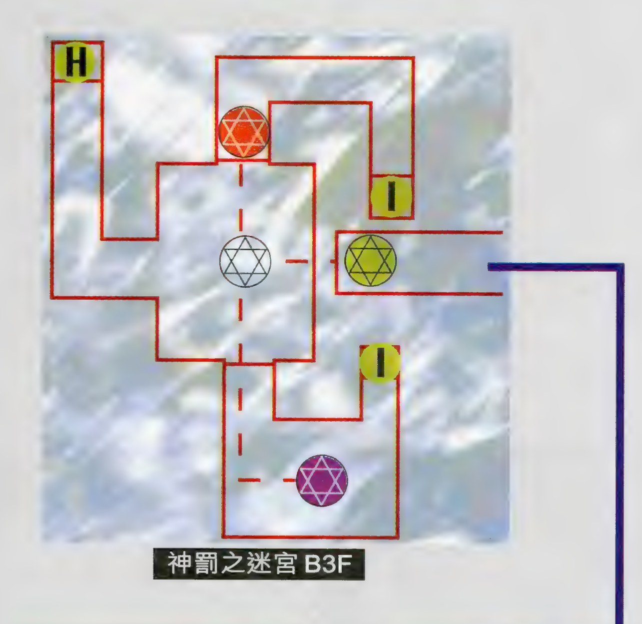
神罰之迷宮

進入另一階段的迷宮「神罰之迷宮」B2F（開始使用地圖F），以上方的出口G可回到教會集居地補給；房中央有個會變色的魔法陣，當它變成黃色時踏上便會找到通道H進入B3F。B3F有另一個魔法陣，再次在黃色時踏上；行下路會有一個綠色魔法陣，有瞬移取新武器，並可習得新鈍武器必殺技翻騰斬（↑→↓←↑＋攻擊）。在盡處有一隻寶箱怪，打低後可習得新魔法，最後才以通道（J）進入下層。在B4F是一連串的戰鬥，可先在SAVE點回復。在通道口遇到莎莉娜，她說至今所做的事也是裝出來考驗里悟，選相信她的話莎莉娜會叫你進入左邊的房間，此時才知道這是陷阱，戰勝敵人後繼續前進會再次與莎莉娜的手下「三個石像」戰鬥。最後里悟被莎莉娜引到一個神壇前面，誰不知路易斯度打算將莎莉娜一同殺死，幸好「阿妙莉多」及時發揮魔力保護二人；此時莎莉娜已完全清醒，當里悟將「阿妙莉多」交給莎莉娜時路易斯度又出手阻止，必須戰勝他才可離開。

莎莉娜將水之精靈之詩傳給里悟，亞斯雅成功回復亞古卡斯的浮上能量。眾人回到碧茲姆看看亞夫多的情況，之後可到教會參加青年團團長的喪禮，與右邊的青年談話可得藥草，此時便可離開亞古卡斯向下個大陸進發。



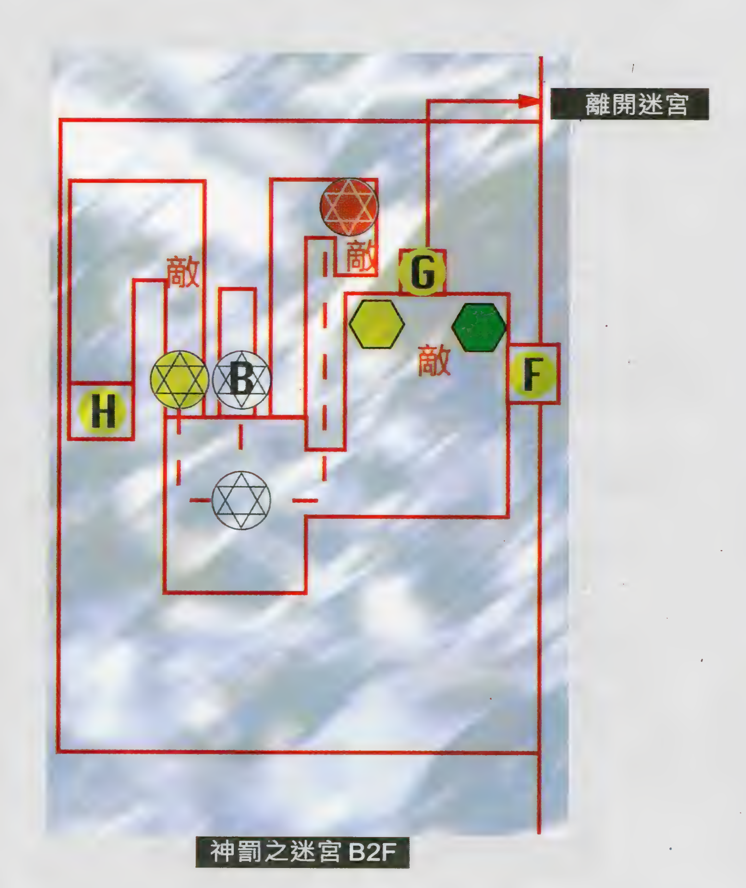




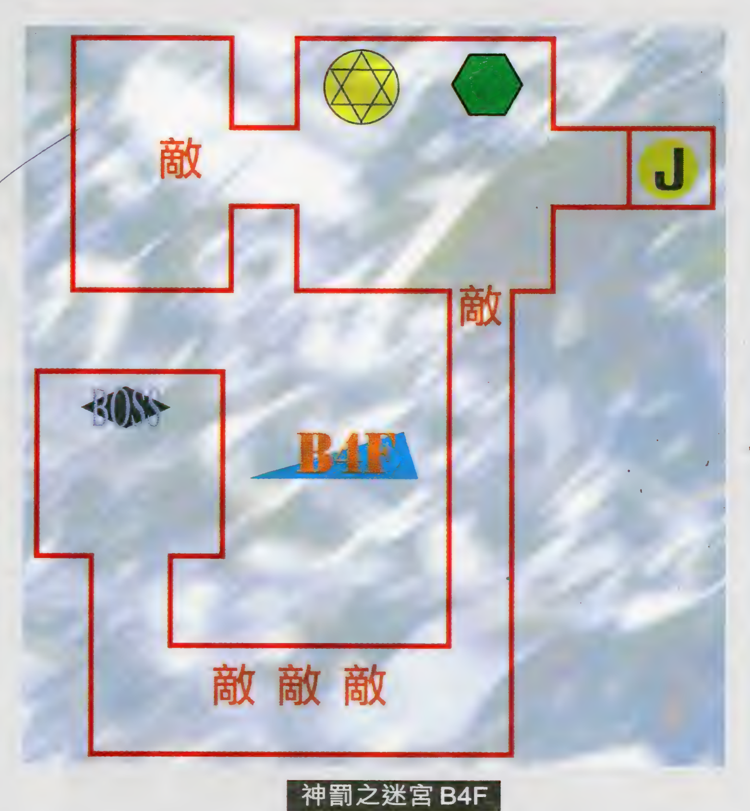
神罰之迷宮 B3F



神罰之迷宮 B3F



神罰之迷宮 B2F



神罰之迷宮 B4F



帝國魔導師 路易斯度

路易斯度擁有風水地火四種屬性的魔法，全部可以用舉盾完全防禦，而風魔法必需擋格較長時間，小心留意。攻擊方法是擋去魔法後前衝連續斬（如果用必殺技就會太遲），而其中的最佳時機是火魔法，若在地魔法後前衝很多時會被地上的石擋着而失手，最後提醒大家記得裝備火系長劍。



火之章

左右平衡的村

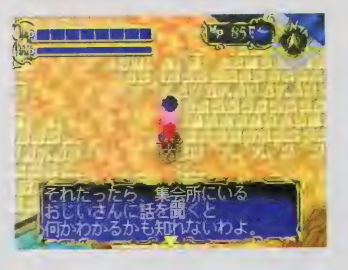




艾亞尼姆轉眼就將眾人送到火之大陸「巴靈」（あああ あ），基姆多在鐘乳洞時告訴里悟他也將會到這　。另外，娜拉美她的遠房親戚「積羅斯」（ああああ）也居住在這裏，這位魔導學者的個性雖然十分孤癖，但法力卻十分高強，相信一定知道賢者的去向。巴靈分為右邊的「比姆村」（ああ，文中會直稱右村）和左邊的「寶姆村」（ああ，文中會直稱左村），如果大陸失去左右平衡的話，大陸中央的火山便會爆發。因此，關所的主管「基斯」（ああああ）要求各人「過磅」；因為亞斯雅加上娜拉莉與里悟相差5顆石的重量，里悟過磅後要在關中拿取5顆石頭後才可進入左村，而亞斯雅和娜拉莉兩人則到右村調查賢者的下落。

在魔空要塞維特路的艦橋，背叛空賊團的史歷沙已被帝國洗腦收為己用，他打算以維特路的雷擊砲將里悟、空賊團和巴靈大陸一同消滅；另一邊廂，空賊團的飛空艇古狄亦以全速駛向巴靈。里悟與左村噴水池旁的粉紅色裙女孩談話，之後照她指示進入左下方的集會所。亞斯雅和娜拉莉向右村村長請教積羅斯的事，但村長只在裝瘋扮傻說「不認識」積羅斯，當兩人離開時又說「聽說過」，但卻暗示要「甜頭」。此時維特路的雷擊砲已經發射，基姆多預計火山的岩漿會將兩條村同時毀滅，同時拯救兩村已經不可能，唯今之計只有將古狄停在左村，令岩漿流向那方，並從速協助左村的居民避難，以減少死傷。本來集會所的老翁知道賢者和積羅斯的去向，但雷擊砲的衝擊已經到達，基姆多拜託里悟在一分鐘之內盡力將村民帶到集會所避難（注：是逐個逐個將村民帶到集會所，一個接一個），尤其是右上角高位的小女孩（關符日後劇情）。一分鐘過後，飛空艇古狄的耐熱能力已經去到極限，最後只能忍痛離開。







拯救娜拉莉



一眾生還的左村村民集會在集會所，而里悟也向他們逐一慰問；在左上角與所長交談會習得新魔法，所中所有木筒也可用作回復之用，在右方房內的木箱有三件藥草，在左村左上角那個燒焦了的木箱中有得到新裝甲。經關所進入右村，在關所右上方紅色水壺中有習得新魔法。另外，在右村右面一所藍頂房子後方有寶物。進入村長屋子中找亞斯雅，發現娜拉莉在火山爆法時失蹤了，只餘下一把短劍，看來是掉進了地上的裂縫，之後里悟會複製這把短劍，並習得螺旋斬（裝備任何短劍時按→↓←＋攻擊）。此時在關所與基斯談話會得知「溶岩洞崖」的位置，於是里悟便立即離開關所以艾亞尼姆瞬

移至「溶岩洞崖」。

在溶岩洞崖西部起步（開始使用地圖G），此處的敵人是一種「紅色大甲蟲」，由於它們



的速度慢，一個身位外使用斧系或長劍系必殺技便可輕易對付。以（A）進入洞崖北部，先到（B）取魔法，再走到通道（D）走進東部。在東部需要做的只有兩件事，首先取得兩個寶箱裏的新長劍和防火盾，再在下方與積羅斯談話，積羅斯得知娜拉美身陷充滿毒氣的山洞後便將2支「中和劑」交給里悟，在東部的恐龍型怪物本來十分難纏，但裝上水系長劍後





便可一刀斬一行LP。回到北部以（C）入口進入南部，SAVE和回復之後便可進入（E），但必須先務用1支中和劑。暫時別進入（F）點，沿路走到（H）點入內取寶箱，回頭才進入（F）點。（G）點有寶箱、取後才向（I）繼續進發。最後一片



地圖，上方的是寶箱怪，打不打自己決定，然後便可行右路拯救娜拉莉。正當里悟準備扶起娜拉莉時，史歷沙突然出場偷襲，幸好積羅斯及時以法力相救，才可順利返回右村。



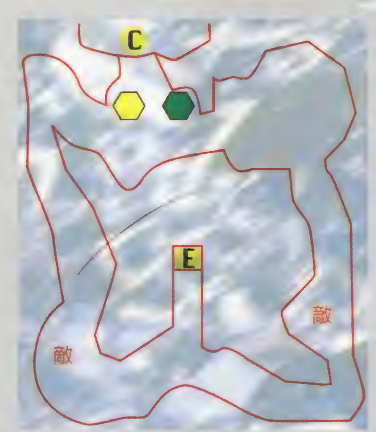
溶岩洞西部



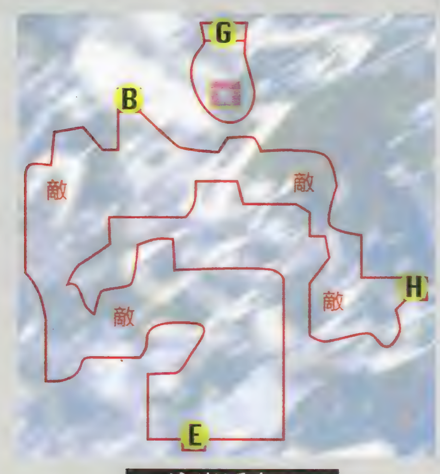
溶岩洞北部



溶岩洞西部



溶岩洞南部



溶岩浮島 A



溶岩浮島 B



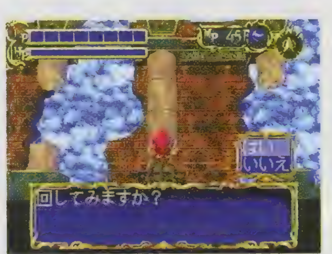
溶岩浮島 C

溶岩浮島 D

奇型怪狀奇岩城

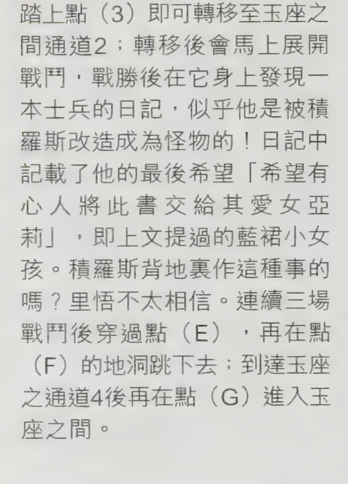
村長暫時收留娜拉莉休養，但里悟必須送他膺物之寶物才可離開村長的家。而此時已得知積羅斯的秘密研究室就在關所正上方的書櫃中，只需走近調查一次便可入內，里悟在桌面找到一本積羅斯的開發日記，　面記載了他所製造的魔導生命體的厲害之處、他研究生命體的地方奇岩城、以及細胞的破壞方法，看畢後里悟便可乘坐基洛古到書中提到的「奇岩城」。





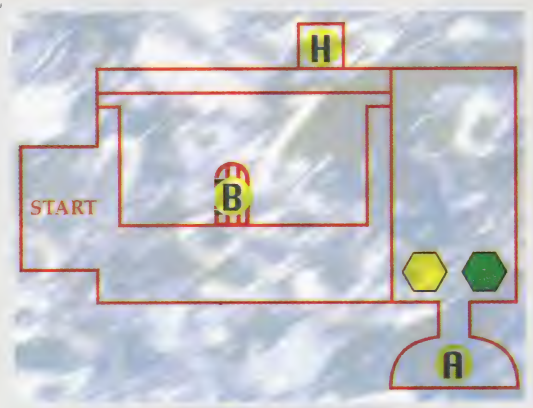


（開始使用地圖H）在奇岩城1F的（A）點通向細胞層，但暫時沒有用，先在（B）點的門旁邊調查進入下層的奇岩城回轉房間。直接向上穿過（C），此房間玉座之間通道1有兩條較長的柱子，向點（1）的轉盤調查並將之複製後再向點（2）調查，當兩個轉盤也打開了的話便可回到之前的房間，此時踏上點（3）即可轉移至玉座之間通道2；轉移後會馬上展開戰鬥，戰勝後在它身上發現一本士兵的日記，似乎他是被積羅斯改造成為怪物的！日記中記載了他的最後希望「希望有心人將此書交給其愛女亞莉」，即上文提過的藍裙小女孩。積羅斯背地裏作這種事的嗎？里悟不太相信。連續三場戰鬥後穿過點（E），再在點（F）的地洞跳下去；到達玉座之通道4後再在點（G）進入玉座之間。





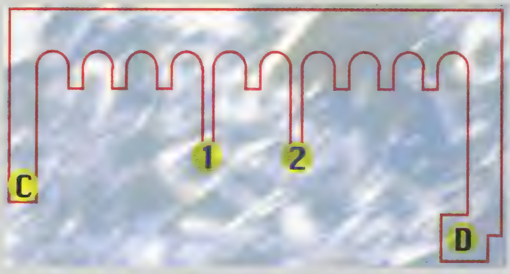




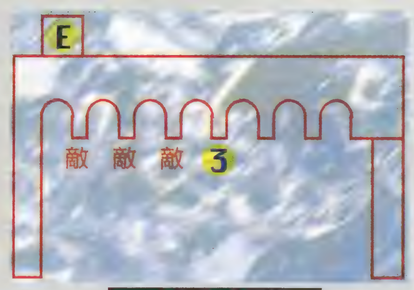
奇岩城 1F



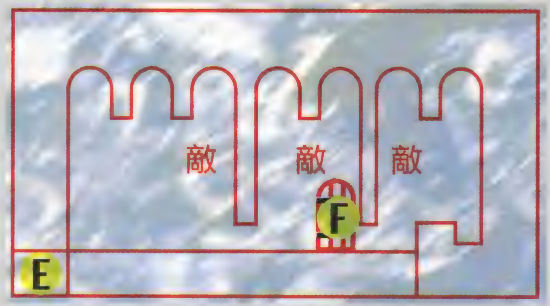
回轉部屋



玉座之間通道1



玉座之間通道2



玉座之間通道3



玉座之間通道4



玉座之間



魔道生命體肌肉層



魔道生命體呼吸層



魔道生命體內臟層

人格分裂

里悟在玉座之間遇到一個十分反常的積羅斯，不但目露兇光而且語氣也十分先不起人，與之前協助里悟的積羅斯就如兩個人一樣。如果說「這個」積羅斯將人改造成怪物又好像說得通啊！積羅斯離去後留下了藥箱，在他的日記中說



是破壞細胞時的必須品，最後里悟以左邊的通道回到村中調查。回到積羅斯的研究所，積羅斯說奇岩城中的積羅斯是自己惡念的分身，當年積羅斯瘋狂沉醉於科學的力量，最後製造了擁有強大生命力的魔導生命體。積羅斯希望里悟在魔導



生命體完成之前將它破壞，於是里悟先藥箱交給積羅斯，之後再在右村的道具店購買「硫化第一酸」；交到積羅斯手上後他會叫你等待一會，先回右村村長家與同伴談話，再次回到研究所就會得到「溶解酸」。

回到奇岩城並進入（A）通道，原來這　是魔導生命體的筋肉層，選左路到點（a）位置後使用「溶解酸」將它的筋肉壁破壞便可到達下層呼吸系統層；沿路行你會發現一片「氣膜」擋着前路，回頭將三隻一組的怪物全部消滅後再調查氣膜，它便會自行穿破。按下來就是對付魔導生命體的核了。





魔導生命體

戰鬥有兩個階段，由於第一段只是劇情，里悟不但無法傷它分毫，當LP餘下3-4行時更必定會被打敗（不要在此時浪費魔法和回復品）。積羅斯知道戰勝的唯一方法是破壞其



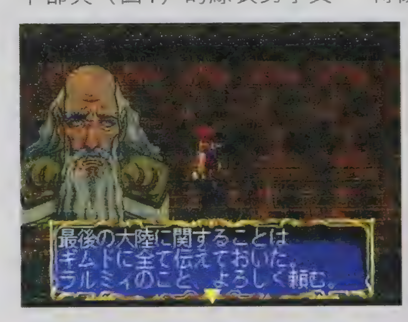






根源……自己。於是正積羅斯強迫邪積羅斯再次合成一體，這樣做雖然會令自己死亡，但也是唯一打破其護罩的方法。正常化後第一時間回復，之後為大家介紹其攻擊模式，核的近距離攻擊有觸手和巨爪，遠距也會放出藍細胞和紅細胞阻礙你行動，留意就算被細胞纏上時是可以舉盾防禦的。在它有巨爪護身時幾乎無法接近它攻擊，必須靜待它的巨爪不出現時才可用前衝配會連續斬攻擊之。

消滅了魔導生命體並不代表可以令大陸浮上，因為里悟等人至今也未找到賢者的後裔，現在先回到研究所與亞斯雅會合，然後便可在兩條村中尋找賢者的下落。1）先到右村中部與（圖1）的綠衣男子交談，他會告訴你關所的基斯好像隱瞞着一些秘密；2）到關所與基斯談話，但他好像在回避里悟問題；3）再到右村正下方與（圖3）中的藍衣小孩談話，得知基斯曾經參與魔導力的研究工作；4）再次到關所追問基斯，但他仍然叫你到村中找尋答案；5）找右村村長談話，他絕對肯定基斯的家族有賢者的血統；6）回到關所，基斯終於說出真相，原來他的確是賢者的後人，但由於整個大陸被他的魔導力研究成果…雷擊砲害得傷亡慘重，所以他一直不敢表明身份，最後他叫里悟回去奇岩城；7）奇岩城1F右手邊的力牆終被打開，向石櫃調查後火之賢者加努多便會將火之精靈之詩交給你。



《待續》

















必殺技一覽表

短劍系

招式	指令
3連斬	○○○
Z字 TRIPLE Z字三連斬	←↓→○
SCREW 螺旋斬	→↓←○
4連斬	↑○○○○

長劍系

招式	指令
WIND BUSTER 強風斬	←↓→○
SPINNING BLOW 旋吹斬	→↓←○

鈍武器系

招式	指令
CYCLONE 旋風斬	←↓→○
CROSS 十字斬	→↓←○
ROLLING 翻騰斬	↑→↓←↑○或↑←↓→↑○

敵人種類與戰法介紹

武士系



武士系分為多種屬性，亦分為有盾和無盾。其本攻擊有遠距離時使用的光線攻擊（或更高級的旋轉光線）和近身斬。光線攻擊可用盾完全擋格，而它的近身攻擊速度不弱，只適宜裝備短劍，若遇到有盾的武器可以連續斬轟開它的盾（不宜在它背向牆時使用），再在一瞬間作出攻擊。

鐮鼬系



鐮鼬系全要以雙手的利器攻擊，行動靈活，而且喜歡在近身時跳到你的背面。對付它們必須裝配輕裝備，在擋格它的前滾後加以即可，但要注意以連續斬攻擊才不會被反擊，使用必殺技的話就會太遲。

重武士系



重武士系的外形和行動十分像一部機械人，只要看準其遠程光線技的空隙，玩者十分容易便可用前衝轟開它的防守加以追擊，但在近身戰時務必要留意它強力的基本攻擊，以及快速的防禦破壞攻擊。

戰士系



戰士系最強大的攻擊是近身的連續斬，而且連斬次數極長，舉盾防禦時絕對不能「偷雞」，其中以那些雙手持劍的種類尤甚。另外，由於它們的反應較快，玩者攻擊得手時也不宜作過多追加攻擊。

魔導師系



魔導師的魔法攻擊可以舉盾完全防禦，最佳攻擊時機是在防禦火、冰兩種攻擊後前衝反擊。有些魔導師懂得用防禦盾，除待它自動消失外根本無法打開；更高級的魔導師會使用回復魔法，必須速戰速決。

恐龍系



恐龍系的攻擊並不強勁，最可怕的是它們的防禦反應和耐力，接近戰時它們根本只擋不攻。戰法是先拉遠距離，擋格它的前滾攻擊後即可反擊；另外也可在它的防禦破壞技落空後加以反擊。

甲蟲系



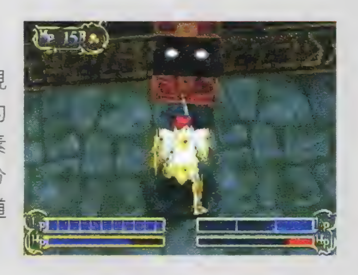
在文中也提到它們的速度十分之慢，而且攻擊後的空隙也極大，一個身位外使用斧系或長劍系必殺技便可輕易對付。唯一要注意的是它的防禦破壞技，應付方法是在紫色閃光起動時馬上以基本攻擊格開它。

細胞系



細胞系是奇岩城魔導生命體層獨有的敵人，它最喜歡以潛行方式拉近距離，在潛行時更是完全無敵。唯一攻擊方法也是先擋後攻，除了防禦力較強外沒有甚麼特別。

寶箱怪



寶箱怪最令人頭痛了其出現方式，玩者通常是在準備不足的情況下與它對戰。若除去這因素而論寶箱怪的攻擊手法根本十分單調，只要小心擋去它的「飛道具」再拉近距離即可。

《下回預告》

里悟終於令三個大陸浮上，但是第四大陸——砂之大陸是帝國的據點，有這麼容易得手嗎？里悟直搗帝國魔空要塞維特路，結果如何？精靈王出現！更令里悟展開尋找四大精靈的旅程？下期一定要留意！

魔法學園LUNAR! 入學啦!!

RPG	製造商：角川書店／ESP　發售日期：11月20日 售價：6800日圓
MEM	SEGA SATURN

TEXT：MS

主角簡介

◆ELIE（エリー）
住在邊境的開拓村的13歲少女。她擁有炎之魔法和飛行的能力，與年紀相同的RENA一同入讀魔法學園，其為人心胸廣闊。

◆RENA（レナ）
與ELIE同年的13歲少女。她懂得用回復的魔法，也是村中最喜愛食東西的人。其為人好奇心強，而且很活潑，可是有時也會很自大。

◆SENIA（セニア）
是獸人族的族長的女兒，她今年14歲，比ELIE較為年長。而她懂得使用碗擊魔法，也是與ELIE同時期進入魔法學園就讀。



序章

一位魔法師經過一條漆黑的通道，來到一度刻了符號的門前，他念出呪語，使那門開啟，他行近中央的綠水晶前，取起水晶後將之舉起，笑着說：「有了這水晶的話……哈哈哈！！」。接着，畫面轉到主角ELIE的村內，她與其好友RENA正在採摘果物，打算今年用來製果醬之用，二人相談了不久，有位迷途老人向她們詢問海邊的洞穴的所在，好奇的ELIE便問他為何要到那裏去時，剛巧ELIE的父親要求她將樹上的果物摘下，於是ELIE便飛到半空將果物摘下，那老人看見這情形感到驚訝，當ELIE落回地面時繼續追問老人，他回答是為了看珍貴的東西才去，於是ELIE與RENA便一起帶他到海邊去。

當三人來到海邊，老人說到這裏就可以自己一人前進，還叫二人返回果園協助其父，不一會，突然發生地震，畫面轉回開始時的魔法師，他拿着水晶行到一間奇怪的房間，在房間中央的水管內出現了一個面具，還說着想要力量。接着畫面轉回ELIE處，海邊的洞穴倒塌，一個奇怪的城出現在她們面前，而且還向海面駛去，老人看見這城之後，便說出這城是「惡魔城」，但不知為何會出現，ELIE要老人說出來這裏目的，於是他說出目的，他名叫GREN（グレン），他們的魔法學園想在這裏招收學生，因為在以前已聽聞這裏有些高質素的孩子，所以來此地查看，但他已相信這傳聞，此時掛心的RENA父親來到，RENA就乘機要求到魔法學園學習，當然不會不答應，故事就由此開始。

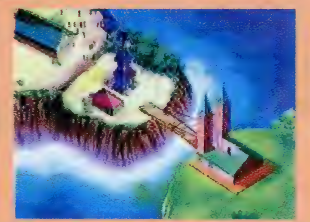


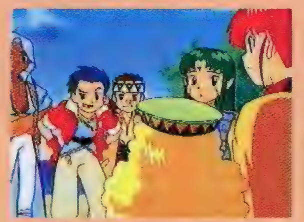


第一章——浮在海上的學校

入學









ELIE與RENA依照GREN所説來到阿基特海岬（アギト岬）等待魔法學園的來臨，可是對RENA來説，遇上俊俏的男仔就更好呢！之後二人便去看看等待入學的學生，當進入左上方的小屋時，遇上三位男生，分別是ANTI（アンチ）、COOL（クール）和RICK（リック），他們向ELIE説若不能成為學生就會被學園趕走，可是RENA不相信，那三人更衝出小屋四處散播謠言，ELIE離開小屋後問屋旁的人對學園的看法，他也是應為ANTI所説的那樣，ELIE與RENA都不應為如此，就在此時，聽到在不遠方處發生爭執，於是便去看看，原來ANTI三人正在取笑一位獸人族的女孩的樣貌，RENA覺得那三人太過份，於是便決定上前協助她，正當RENA與ANTI理論之際，魔法學園就停泊在海岬。

看見魔法學園來到的ANTI三人，便進行突擊衝進學園去，其他人看見這樣便照樣做，接待員也就這樣被踏扁，接着獸人族的女孩向ELIE致謝，她們三人自我介紹後便成了好朋友，一起進入學園去。ELIE看見接待員可憐的樣子，就叫醒他，可是SENIA説再不進入學園就不能找到老師的事，ELIE亦不理會接待員就進入學園裏。

找尋老師之旅其之一







三人在IAN島的入口，向這裏的人打聽得知IAN町就在北方，於是三人便到北方去。進入IAN町後ELIE與RENA都感到煩惱不知道接着要怎樣做才是，SENIA很樂觀的説四處找便是。三人來到町中央的學園塔，在1F向EMMA（エマ）詢問得知新生要先到這裏的3F，向學園長報到，三人就依照她的説話上到3F找學園長，他將在學園生活要注意的事項説出，而其他雜項就要回1F找EMMA，與她説話後得知若HP與MP消耗時可前來回復，而且還得知音樂室裏的老師正招收學生，於是ELIE便打算去碰碰運氣。就在離開學園塔之際，卻遇上學生的副會長ELNORA，RENA看見她後就顯得敬佩的樣子。接着便是找尋老師之旅。



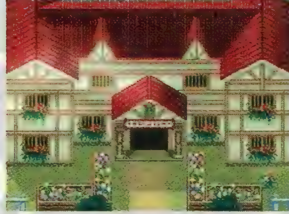
首先ELIE到音樂室找TELAINA（テレイナ）老師，ELIE説出想成為她的學生一事，可是先通過唱歌測驗，合格後才肯答應，於是由ELIE開始，可是當到RENA測試時，TELAINA應為她不合格而勸告她找其他老師，RENA聽到此事便受不了打擊走到外面，ELIE很擔心便出外找她。經過SENIA與ELIE的鼓勵後，終於再提起勁。

接着來到IASON（イアソン）的道場裏，欲成為他的學生，可是這裏只收男生，RENA與SENIA都很不服氣，於是便測試她們，RENA也很樂意接受。IASON帶她們到地下迷宮測試，只要通過此迷宮才肯收她們為學生，可是她們在遇上第一隻敵人時已被打倒……當三人醒來後發現原來自己被救回道場裏，最後三人便承應自己沒有資格便放棄了。



學園的風貌

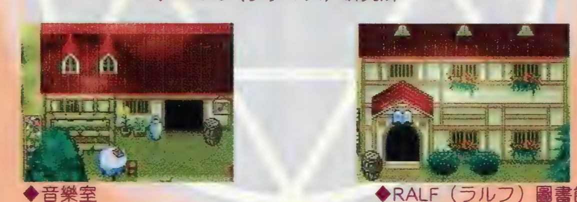

◆IASON道場


◆DADIS（ダディス）研究所


◆KENT（ケント）道具店


◆學園塔


◆BLOON（ブルーン）草藥店


◆音樂室

◆RALF（ラルフ）圖書館

找尋老師之旅其之二





來到草藥店找BLOON老師，他答應RENA收她為學生，可是當RENA幫助他混合藥物時，RENA因取錯藥而發生爆炸，RENA感到很內疚，於是便衝出草藥店，ELIE害怕她再次做傻事，於是便出外找她，幸好她沒有甚麼事發生，ELIE再次鼓勵她。

接着便到道具店內找KENT，他看見身型細小的RENA便不問甚麼帶她到外面，協助他做飛行實驗，可是並沒有成功，RENA不滿他用自己的生命作試驗，於是便離開這裏。行到RALF的圖書館看看，發現RALF正找尋一本書，RENA便乘機協助他從而可以成為學生。就在圖書館的2F可找到一本有怪物走出來的書，ELIE與SENIA合力將牠迫回書內後就取得此書，回1F找RALF，他依照約定收三人為學生，可是他說要向三人念魔法呪語來教授魔法，RENA與SENIA感到不對勁便拉着ELIE離開。

ELIE來到最後的DADIS研究所，可是卻找不到DADIS，三人失望之際回學園塔找EMMA，從她口中得知DADIS老師去了GREN島，三人心想這是最後機會，於是便出發找DADIS老師。



◆STILL（スティル）

是魔法學園的學園長，年紀較年輕。他對任何事都很認真。ELIE在後期可以從他身上學得強力的合體魔法。

◆ELNORA（エルノラ）

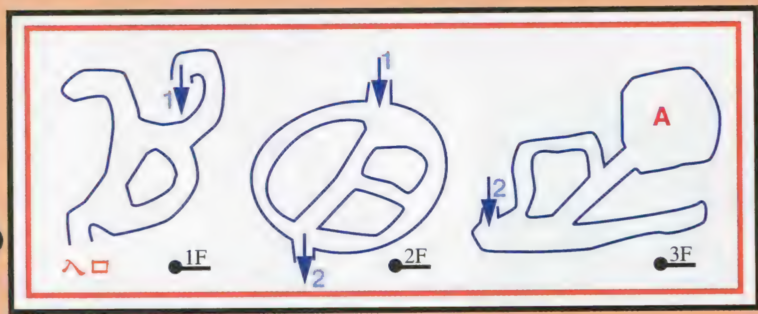
是魔法學園的學生副會長。其給別人的感覺是位高傲的美人。

找尋老師之旅其之三



三人來到IAN町的東面的GREN島，可是都找不到DADIS，ELIE便返回學園塔找EMMA。當她知道DADIS不在GREN島後，便說出DADIS是位很善忘的人。三人只好到其研究所找，豈料到進入研究所時遇上ANTI三人，他們連忙離開研究所，ELIE不明白他做甚麼便進入研究所詢問，在詢問之下得知原來DADIS在阿基特海岬上，可是由於IAN島快要離開，所以必須盡快找他回來，ELIE便立即起程到阿基特海岬。

來到阿基特海岬看見ANTI三人在找DADIS，可是他們沒有到洞穴內找，ELIE便進入下方的洞穴找找看，豈料在洞穴的B3找到DADIS，接着他自己回研究所。ELIE回到研究所後發覺DADIS收了ANTI三人做學生，不過他同樣也收ELIE三人做學生呢！



阿基特洞穴

A）DADIS老師

第二章——魔女VALUA

誤解



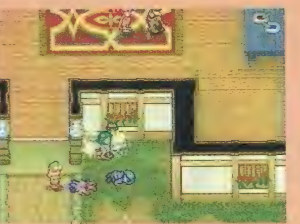
成為DADIS學生的ELIE三人，大家都感到其老師很有趣，因他是位善忘的人，於是RENA便想了個方法來戲弄他，SENIA表示讚成，可是ELIE並不希望如此。在回研究所的途中，ELIE看見空中有些甚麼似的，便飛上空中看看，原來是一位很高大的女人，ELIE誤以為她是新的老師，於是便上前打招呼，可是卻被那女人打下來。

被打下來的ELIE接受RENA的回復魔法都未能回復其體力，於是便到學園塔找EMMA幫助，EMMA看見ELIE這樣便詢問有關事情，ELIE將事實說出後，可是卻得不到信任，EMMA幫ELIE回復後，ELIE感到有少許頭痛，EMMA便叫ELIE找BLOON幫助。

ELIE來到草藥店找BLOON，他將藥給ELIE飲下後，ELIE立時倒地，但不久站起來，而且顯得很精神。

化妝魔法



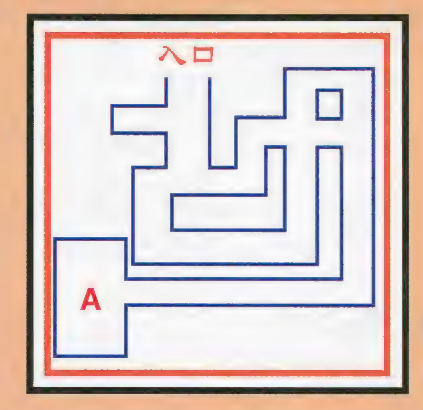


回復體力的ELIE，想將整件事情向自己的DADIS老師說清楚，於是便回到研究所找他。將整件事說出後，RENA就向老師要求幫ELIE的飛行魔法變得更加好，DADIS答應後便一邊拿着書，一邊說出方法，首先ELIE要脫光身上的衣服，ELIE聽到後便立即脫光身上的衣服，DADIS便幫她化妝，因此ELIE學得新的魔法。化妝魔法完成後RENA與SENIA發現ANTI三人在偷看，SENIA忍不了他們的行為，便使用電擊的魔法來教訓他們，ANTI三人亦就此離去。

找尋証據

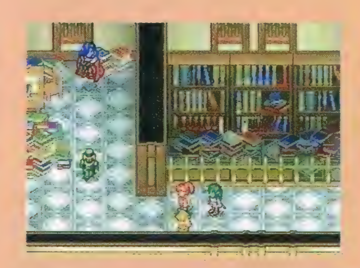



完成化妝魔法的ELIE，不希望RENA和SENIA與ANTI三人吵架而出來阻止。接着ELIE為了解除老師們對她的誤解，便四處收集情報，豈料來到圖書館時，再次遇到ANTI三人，不過他們並沒有做出令人厭惡的事，當向RALF詢問時，他顯得慌張的樣子，還趕ELIE三人離開圖書館，但在ELIE追問之下他説BLOON老師會知道有關那女人的事情。之後ELIE便到草藥店找他，可是他並不在，其學生説杯他到了海岸的森林取草藥，於是三人便離開IAN町，向南方的森林進發。進入森林後，行到深處終於找到BLOON老師，RENA説出是RALF老師叫她們找他時詢問有關那女人的事情，他的樣子顯得奇怪，就在此時有隻怪物出來襲擊ELIE三人，隨即進入戰鬥，ELIE利用其新學的魔法攻擊，不久就可取勝。取勝後BLOON醒來説自己根本毫不知情，ELIE感到很奇怪，究竟RALF老師為何要這樣説，於是便決定返回圖書館找他問過究竟。



森林
A）BLOON老師

再一次誤解




返回IAN町的圖書館的ELIE們，當進入圖書館時發現內裏完全沒有人，於是便上2F查看，豈料到上到2F時，卻聽到一把女的聲音，行前不久，竟看見RALF老師與上次在空中看見的女人交談，她被RALF稱為RALF VALUA，ELIE為免打草驚蛇就在遠處聽他們説話，SENIA提出將此事告訴給學園長聽，三人同意下便立即離開圖書館。

離開圖書館的ELIE以為可以平安到學園塔，可是卻給VALUA發現和阻攔，ELIE不服氣便飛上空中與她搏鬥一番，由於實力相差太遠，結果ELIE再次被打下來……

ELIE再次到學園塔找EMMA回復，學園長忠告她以後要小心飛行，RENA不服氣再被誤會便説出原因，可是RALF上前向學園長解釋，學園長卻相信他的話，RENA看見學園長不相信她們便獨自離去，ELIE與SENIA跟着離去。

事實真相

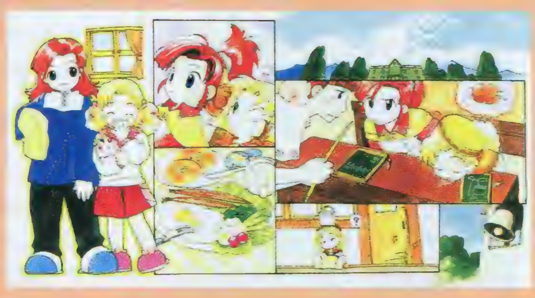





三人在學園塔外想辦法，使RALF説出真相，於是便打算找BLOON老師協助，三人回到海岸的森林的途中，看見GREN和BLOON老師在一起，ELIE説出RALF老師被VALUA控制的事，GREN聽了此事後立即吩咐BLOON回IAN町取藥，而且表情顯得彼為緊張，RENA欲問出詳情，但GREN並沒有回答，只是吩咐她們回IAN町協助BLOON老師就行。

三人便聽GREN的説話返回IAN町的草藥店找BLOON老師，BLOON看見三人很有誠意便將藥給她，就在此時有位學生説IASON道場的人在吵架，ELIE便出外看過究竟。來到學園塔前遇上ANTI三人的阻攔，相他們都是被控制信，RENA忍不了便把他們打暈，然後將學園塔門前的怪物打倒，畫面轉到學園塔內，RALF向學園長使出攻擊，此時ELIE來到，SENIA將藥拋出，RALF立即倒下，突然ELIE三人不能動彈，VALUA再一次出現，她利用魔法迫學園長説出IAN島的秘密，幸好學園長並沒有中此計，VALUA眼見失敗便打算離開，ELIE追着她到海岸邊，隨即展開空中大戰，可惜ELIE仍未是對手，幸行GREN相救，此時惡魔城再次出現還接走VALUA。

最後ELIE被GREN救回後，SENIA與RENA來到看見ELIE沒事便安心，接着三人追問有關惡魔城的事，GREN並沒有回答。

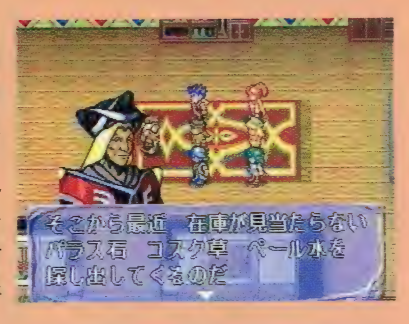



第三章——電擊大作戰

測驗前夕

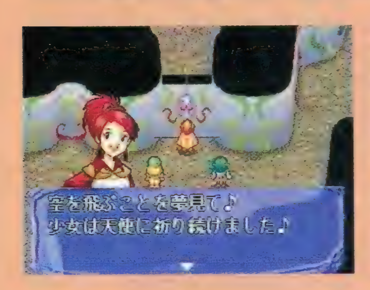
今天是測驗日，ELIE三人都顯得很期待，可是其中的SENIA與RENA對於魔族VALUA出現的事感興趣，加上還未到測驗時間，於是便決定一同到GREN島找GREN。當在GREN島的小屋內找到他時，SENIA與RENA不斷追問他魔族VALUA的有關事情，GREN在沒有法子的情況下說出在惡魔城上的男人可能會打這島的主意，可是說到這裏時間都差不多，ELIE要回研究所測驗。

回到研究所發覺測驗還未開始，於是三人練習一次化妝魔法，可是SENIA不小心弄傷了ELIE，幸得RENA療傷。接着DADIS老師來到招集學生，還說在地下倉庫的洞穴內找出砂石（バラス石）、歌斯古草（コスク草）和白灰水（ペール水）的話，其測驗就可合格，聽完後ANTI三人便搶先起程，ELIE亦隨後跟上。



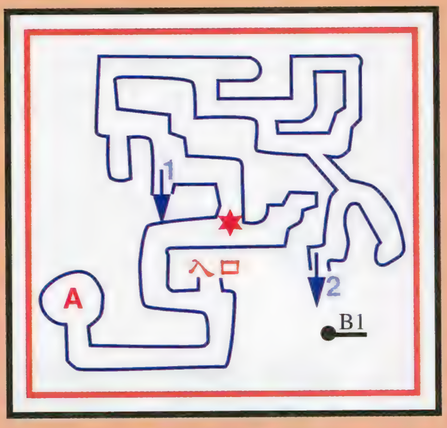
與 ANTI 大戰其之一

進入研究所的左下方的樓梯就可來到地下倉庫的B1，RENA向二人說不論結果是怎樣，都不可敗給ANTI三人，說罷後便出發找尋那三樣物件，三人來到★處時看見一度裝上面具的牆，RENA上前欲打開這牆繼續前進，突然面具說出DADIS的名字，三人都感到吃驚，但亦是不能打開此牆，而且現時又前無去路，於是便向另一方前進。不久來到一間房間，內裏有位學者，他是在這裏幫老師收拾倉庫，ELIE便乘機向他詢問那三樣物件的所在地，雖然他不知道，但他教ELIE如何打開裝上面具的牆，之後ELIE回到★處，依照學者所說的方法嘗試，可是RENA與SENIA的化妝魔法都雙雙失敗，最後由ELIE用的化妝魔法得以通過。





繼續前行會遇到ANTI三人，他們正在與怪物戰鬥，也因此不能繼續前行，往另一方行落到倉庫的B1，來到B點發現三塊不知明的石，暫稱之為「謎之石」，她們將石頭帶回學者處，希望得以鑑証。當回到學者處時，ELIE將三塊石取出，經學者鑑証後得知這是砂石，RENA便取走一塊，將餘下的兩塊石遺棄。



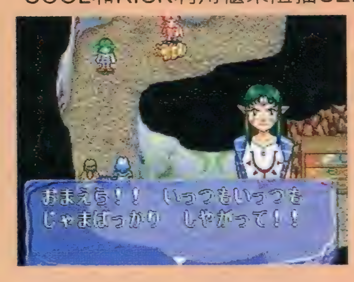
地下倉庫B1

A）學者

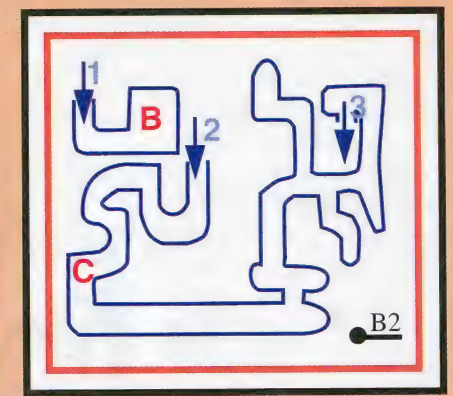
與 ANTI 大戰其之二

取得砂石後的ELIE，為了找尋下一個目標繼續前行，再次遇回ANTI三人，他們仍是與怪物戰鬥着，不過原本被擋住的路已可通過，ELIE不理會他們繼續前行，當來到一個分叉路時，放置了一個櫃，RENA上前查看，可是卻將櫃弄破了，唯有向洞穴的深處前進。

來到倉庫的B2時，RENA在地上找到歌斯古草，就在驗証是真假的時候，ANTI三人從後方衝過來，ANTI撞開RENA而將歌斯古草搶走，還匆匆離開，SENIA眼看這情景感到非常之憤恐，於是便決定隨後追趕他們，至於RENA暫時由ELIE照護，可是COOL和RICK利用櫃來阻擋SENIA的去路，SENIA當然不會就此放棄，她利用強力電擊魔法將櫃打破，ANTI三人看見這情形便繼續向後逃去，SENIA繼續在隨後追趕，直到ANTI行到盡頭，他在走頭無路的情況下受了SENIA的重擊，立即被打至通道的另一方暈倒，此時ELIE來到勸告SENIA停手，RENA取回歌斯古草後便幫ANTI治療其傷，ANTI醒後氣沖沖的走了。





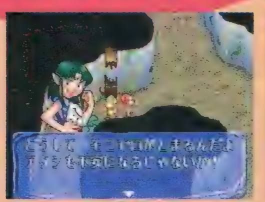


地下倉庫B2

B）謎之石×3

C）歌斯古草

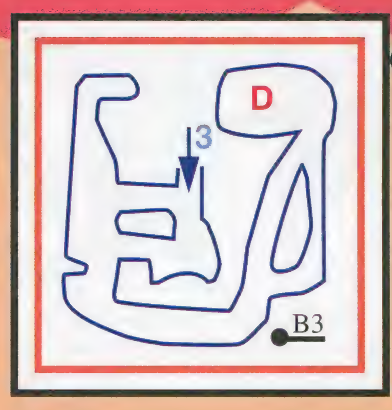
與 ANTI 大戰其之三





取回歌斯古草的ELIE三人，繼續向更深一層進發，找尋餘下的白灰水，可是當前進不久，SENIA與ELIE紛紛有不安的感覺，可能是剛才SENIA使用強力電擊魔法的關係，破壞了這洞穴的主柱，RENA開始害怕起來說要速去速回，當再行進更深的地方時，ELIE亦感到速去速回會較好。

來到倉庫的B3，這裏的地形比起B1和B2簡單，再向前進不久來到這倉庫的盡頭，這裏除了有一個櫃之外，還有一個細小的水池，RENA相信在這裏可找到老師要的白灰水，於是SENIA與RENA在這裏搜索，二人終於找到白灰水，三人歡喜得得意忘形起來，便打算立即趕回研究所找DADIS老師，豈料到在水池旁邊所掛着的面具前來阻止ELIE三人，隨即進入戰鬥，而牠的弱點是SENIA的「サンダーブレイド」魔法，只要不斷強攻牠就可。



地下倉庫B3
D）白灰水

研究所之倒塌



將那面具擊倒後，突然整個倉庫在震動，而且開始崩潰，ELIE當然不會就此放棄，於是便併命逃離這裏……畫面轉到已倒塌的研究所，DADIS看見這情形感到驚訝，此時ELIE三人由研究所的殘骸出來，RENA為了逃避責任，便將那三件物件交給老師，然後匆匆拉着ELIE離去。

第四章——必殺！合體魔法

新的學生寮



DADIS的研究所倒塌，亦代表ELIE沒有居住的地方，於是便遷移到學生寮居住，而在這學生寮裏有位叫STELLA（ステラ）的大嬸，她是這裏主管，可謂是來管制學生的行為，她將二樓的空房分配給ELIE三人，於是便到二樓看看新的房間。當來到二樓，突然從右方跑來的一位學生，還用一些不好的語氣說三人亂闖別人的房間，從而使到SENIA不滿，便上前解釋是得到STELLA大嬸的許可，而且是來這裏找自己的房間，當她聽到此事後便知到ELIE是DADIS研究所的學生，她還不斷挑釁和詆毀SENIA，使到SENIA非常之不滿，但是相反地RENA非常之敬佩她，接着她將ELIE的房間位置說出，可是由於一間房只能住兩人，ELIE三人的其中一人會與她同房，SENIA與RENA聽完此事後便很緊張詢問是誰，豈料到竟是SENIA，雖然SENIA很不願意，但是最終都被她拉走。

之後ELIE與RENA來到自己的新房間，RENA看見新的房間後高興得說犧生SENIA都不要緊，接着RENA想回以前與ANTI爭吵床位的事，而現在覺得可以睡得更好了。

◆ANTI

是位13歲的少年。連同COOL和RICK一起入讀魔法學園，而且還與ELIE同期入讀的。他的為人很有自信，是ELIE的競敵。

◆RICK

與ANTI同一個町出身，同樣是13歲的少年。他經常在ANTI的左右，還當ANTI為有如兄長般。亦是一同入讀魔法學園。

◆COOL

在ANTI和RICK之中，看起來較似女孩，也是三人之中最正經的一位，而且本身有少許聰敏，ANTI說的話，他很容易就明白。



訓練合體魔法其之一





得到新房間的ELIE與RENA，突然聽到門外有人來找她們，而且是位男生，現在在學生寮的門外等候，ELIE便打算出外看看，當來到樓梯前原本想找SENIA一同到出外，可是SENIA走不開呢！於是ELIE只好與RENA二人一起到門外看，RENA詢問他的來歷，得知他名叫BLADE（ブレード），是IASON老師的學生，可是他並沒說出來意，只是叫ELIE隨後跟他到IASON道場就行，ELIE眼見自己有空閒便一口答應了，但是RENA就顯得懷疑的樣子。

來到道場找IASON老師詢問，原來他想ELIE協助他修練合體魔法，ELIE與BLADE聽到此事感到非常驚訝，其實簡單來說是利用兩種魔法力合成一種強力的魔法，至於詳情就可向學園長詢問，ELIE當然答應，於是便到道場外開始接受訓練，首先ELIE要抱起IASON飛上空中，然後看準目標，將IASON拋去目標的前方，可是由於IASON太重的關係而失敗，可是再一次嘗試後也終告失敗，IASON便叫ELIE找學園長詢問有關合體魔法才找他訓練。



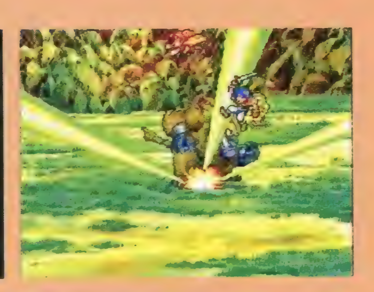


訓練合體魔法其之二









訓練失敗的ELIE感到很不好意思，可是RENA指責IASON做些不可能的事，BLADE聽到後氣沖沖走了。ELIE為了了解合體魔法便到學園塔找學園長相談，原來所謂合體魔法即是兩種或以上的魔法合成而變為一種擁有新效果的魔法，有時可在實戰中領悟出，這全要看自己的判斷和經驗，而對ELIE來說必須多作修練才可。雖然這些說話ELIE並不完全明白，但總算學了一些小知識。

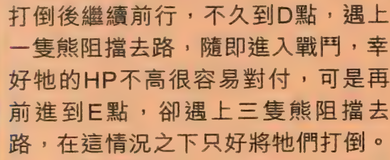
ELIE返回自己的房間休息。翌日，RENA在床邊叫醒ELIE，回道場找BLADE繼續訓練，豈料他已在道場門外等候，他帶ELIE與RENA到男之洞穴修練，當二人進入洞穴後BLADE將門關上，RENA指責他欺騙ELIE，他為了不被誤會便跟着ELIE一起進入男之洞穴，而且也為了自己的面子，更自己一人走進洞內。

ELIE與RENA一同隨後跟上，當二人來到地圖的★處，看見BLADE正與怪物戰鬥，雖然到最後他是取得勝利，可是自己卻暈倒在地上，ELIE不忍看見他就這樣留在洞穴裏，於是便叫RENA幫他治傷，他醒來後卻說不會領RENA的人情，然後繼續向洞穴深處進發，RENA不滿他的態度呢！二人沿路前行不久來到A點，再次看見BLADE倒在地上，RENA再給他治療傷勢，他醒來後仍硬要以一人闖進洞穴深處，雖然ELIE勸他一起離開這裏，可是他不願聽呢！



ELIE再繼續前行，可是來到B點時，又再次看見BLADE倒在地上，RENA再次治療他的傷勢，不過這是最後一次，他醒來後，ELIE再一次勸告他加入行列，最後他終於想通，與ELIE一起作戰。

不久當三人來到B1的C點，可找到一個IASON老師的石像，經調查後可回復HP和MP，沿着通道前進來到「赤龍之間」，這是通過男之洞穴的第一關呢！而且必須取得勝利才可通過，將赤龍打倒後繼續前行，不久到D點，遇上一隻熊阻擋去路，隨即進入戰鬥，幸好牠的HP不高很容易對付，可是再前進到E點，卻遇上三隻熊阻擋去路，在這情況之下只好將牠們打倒。



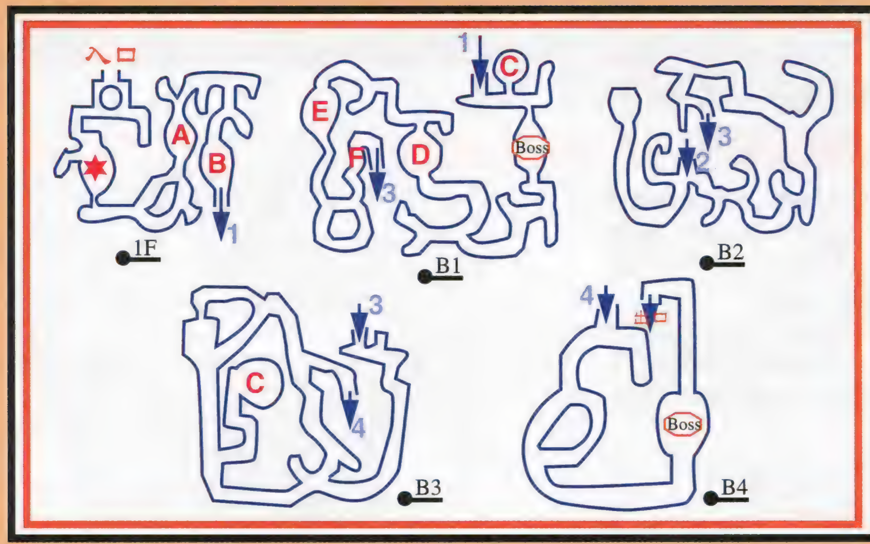
接着來到F點，有一塊大石阻塞通道，BLADE便用盡全身的力量把大石推開，之後路途再沒有甚麼阻攔，可輕鬆地通過。當三人落到最低一層時，卻遇上這洞穴的主人，除非將牠打倒，否則是不可能返回外面，隨即進入戰鬥畫面，可是三人不敵而敗，ELIE想到與BLADE合力使用IASON老師所教的合體魔法來對付牠，於是再次進入戰鬥，果然這招對牠產生很大效用，最後終於將牠打倒，然後向出口進發。

訓練合體魔法其之三

三人由男之洞穴出來到道場，IASON老師對ELIE與BLADE到洞穴修行的行為表示讚揚，ELIE向IASON說出為了上次的必殺技，大家都很努力，而且還成功而回，IASON聽了此事後便立即要ELIE到道場外試範。來到道場外的空地，ELIE與IASON老師再次使出合體魔法，可是卻失敗，ELIE完全不明白為何那時做得到，RENA隨口說是ELIE與BLADE的愛做成，因此激怒了IASON老師呢！







男之洞穴

A) BLADE
B) BLADE
C) IASON像
D) グリズリー
E) グリズリー×3
F) 大石

魔法一覽表（註：不包括合體魔法）

名稱	效果	對象
アイスソード	用冰塊來攻擊敵人	敵單體
アイスランス	用巨大冰塊來攻擊敵人	敵單體
アルテナ	以神聖之力攻擊	敵全體
イコイ	回復 HP	自方全體
イヤシ	回復 HP	自方全體
ウィンドショット	用衝擊波來攻擊在直線上的敵人	敵多數
回転斬り	以自己為中心，用劍作範圍攻擊	敵多數
岩石落とし	以選擇的敵人為中心，用岩石作範圍攻擊	敵多數
クイック	速度上升	自方一人
グラビティ	以選擇的敵人為中心，以重力作範圍攻擊	敵多數
虎王乱舞	亂舞攻擊技	敵單體
サイスエア	用真空波攻擊	敵單體
サイストーム	用真空波來攻擊在直線上的敵人	敵多數
サンダーブレイド	用強力的雷系攻擊	敵單體
下突き	用劍作突擊	敵單體
シーブレス	用水流來攻擊在直線上的敵人	敵多數
シールド	防禦力和魔法防禦力上升	自方一人
スターレイ	用強力的光線來攻擊在直線上的敵人	敵多數
ソニックウェーブ	用高速飛行的衝擊波來攻擊在直線上的敵人	敵多數
ソーレ！	用強力的爆炸魔法攻擊	敵全體
ダイブアタック	由上空衝下，用體撞攻擊	誤單體
掴み投げ	投技	敵單體
トルネード	用龍卷攻擊	敵全體
ドレインスラッシュ	吸取 HP	敵單體
ネクストワールド	使敵方消失	敵單體
パチパチボム	以選擇的敵人為中心，以爆炸作範圍攻擊	敵多數
ハッ！	爆炸攻擊	敵單體
花姫乱舞	亂舞攻擊	敵單體
ヒートアップ	攻擊力上升	敵單體
フレイ	火炎攻擊	敵單體
フレイズ	強力的火炎攻擊	敵單體
フレイムボックス	在次元空間攻擊	敵單體
フレイムボム	以選擇的敵人為中心，以火炎作範圍攻擊	敵多數
ホイッ！	在地面作出攻擊	敵單體
ボム	以選擇的敵人為中心，以火炎作範圍攻擊	敵多數
ミナギリ	攻擊力與精神力上升	自方一人
メイミャク	完全回復所有不良狀態，包括氣絕	自方一人
メザメ	回復所有不良狀態，包括氣絕	自方一人
ヤクドウ	完全回復 HP	自方一人
ヤスラギ	回復少許 HP	自方一人
ユウワク	令對方混亂	敵單體
ヨッ！	回復大量 HP	自方全員
ライ	以選擇的敵人為中心，以雷作範圍攻擊	敵多數
ライジン	落雷攻擊	敵全體
ライトレイ	用光線來攻擊在直線上的敵人	敵多數
冷撃剣	用充滿寒氣的劍來攻擊	敵單體
レインブレス	用水彈攻擊	敵全體

TO BE CONTINUED……

TEXT：赤目黑龍

CROR! LEGEND OF THE GOBBOS



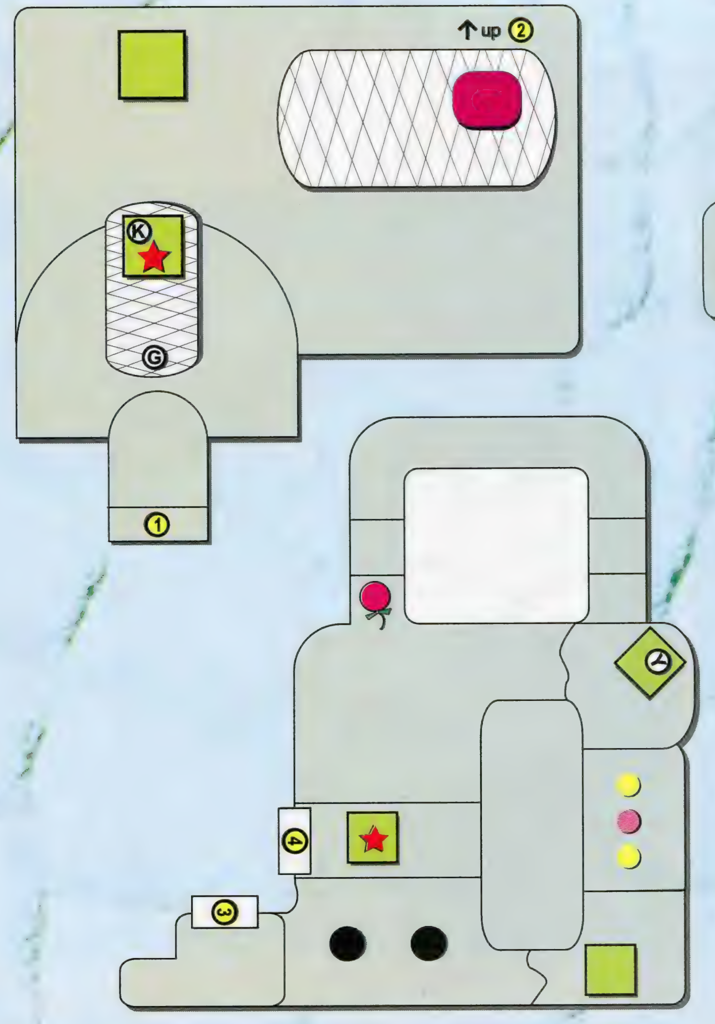
ACT 製造商：PACK-IN-SOFT 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

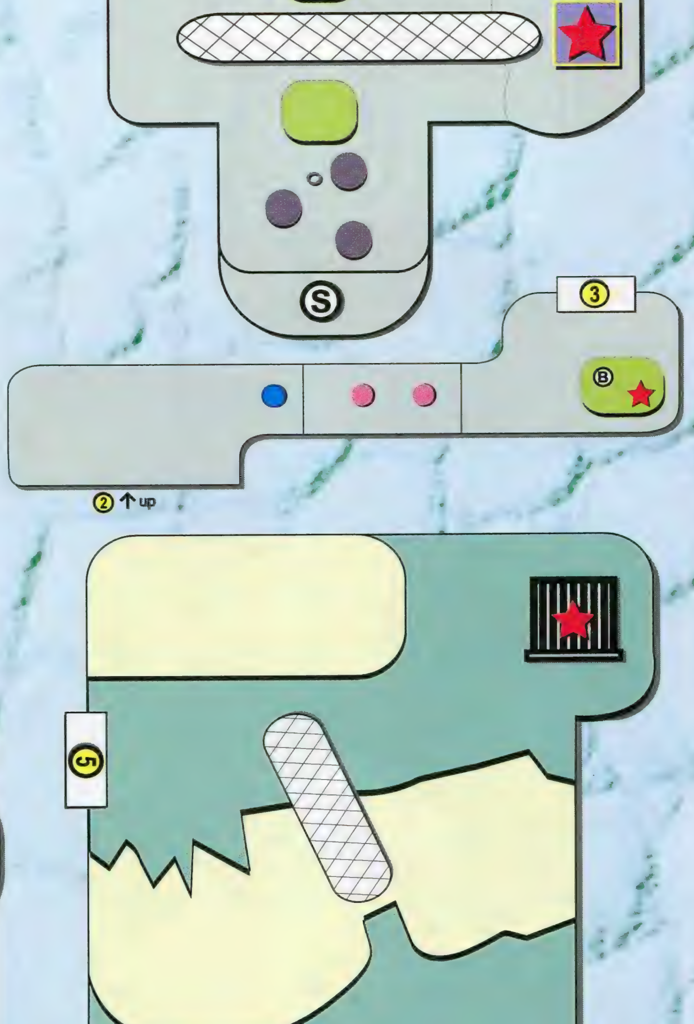
攻略第二回

2-1 THE ICE OF LIFE

WORLD 2是一個不折不扣的冰天雪地世界，在這裏要特別小心，因為除了和以前一樣行自如的地之外，亦會出現一些「冰面」，在這些「冰面」之上行動要非常小心，因為會「自動滑行」的緣故，所以如果跑得的話，便會不受控制，繼而……

在一開始之時，玩者要特別小心在「網橋」上的敵人，因為他會「跳」，所以不要在他跳時爬到他腳下，否則便會被震落水；至於其也的地方，基本上也沒有多大處，玩者們應該可以輕易通過的了。



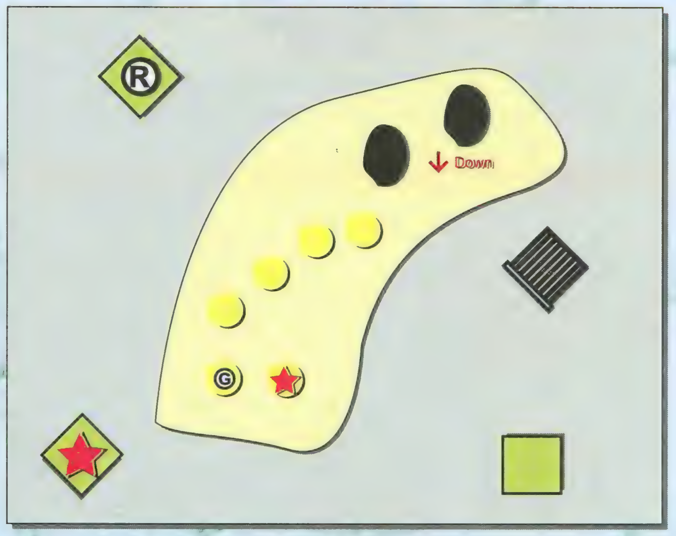








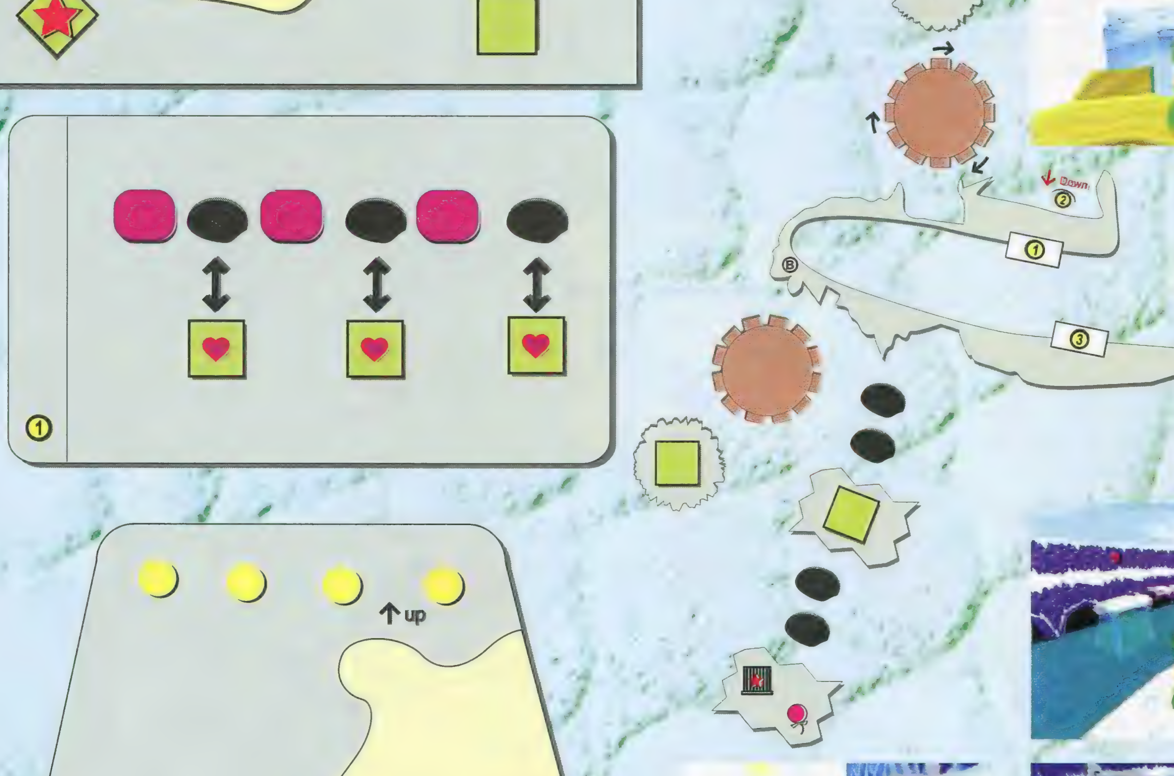
2-1 THE ICE OF LIFE



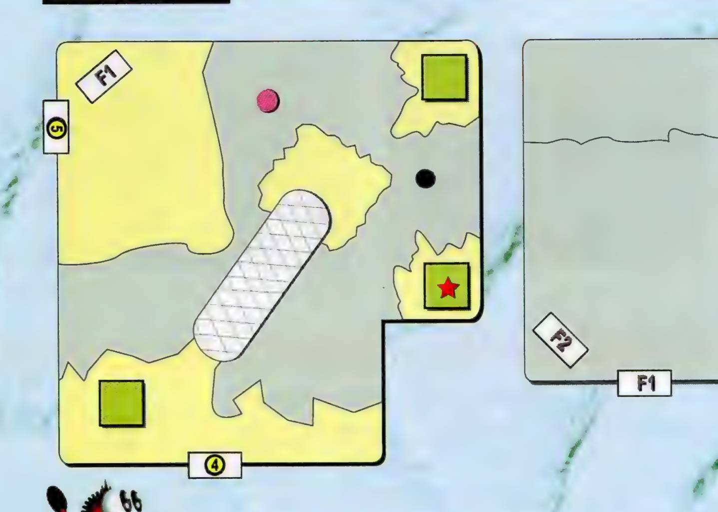
WORLD 2是一個不折不扣的冰天雪地世界，在這裏要特別小心，因為除了和以前一樣行自如的地之外，亦會出現一些「冰面」，在這些「冰面」之上行動要非常小心，因為會「自動滑行」的緣故，所以如果跑得的話，便會不受控制，繼而……

在一開始之時，玩者要特別小心在「網橋」上的敵人，因為他會「跳」，所以不要在他跳時爬到他腳下，否則便會被震落水；至於其也的地方，基本上也沒有多大處，玩者們應該可以輕易通過的了。









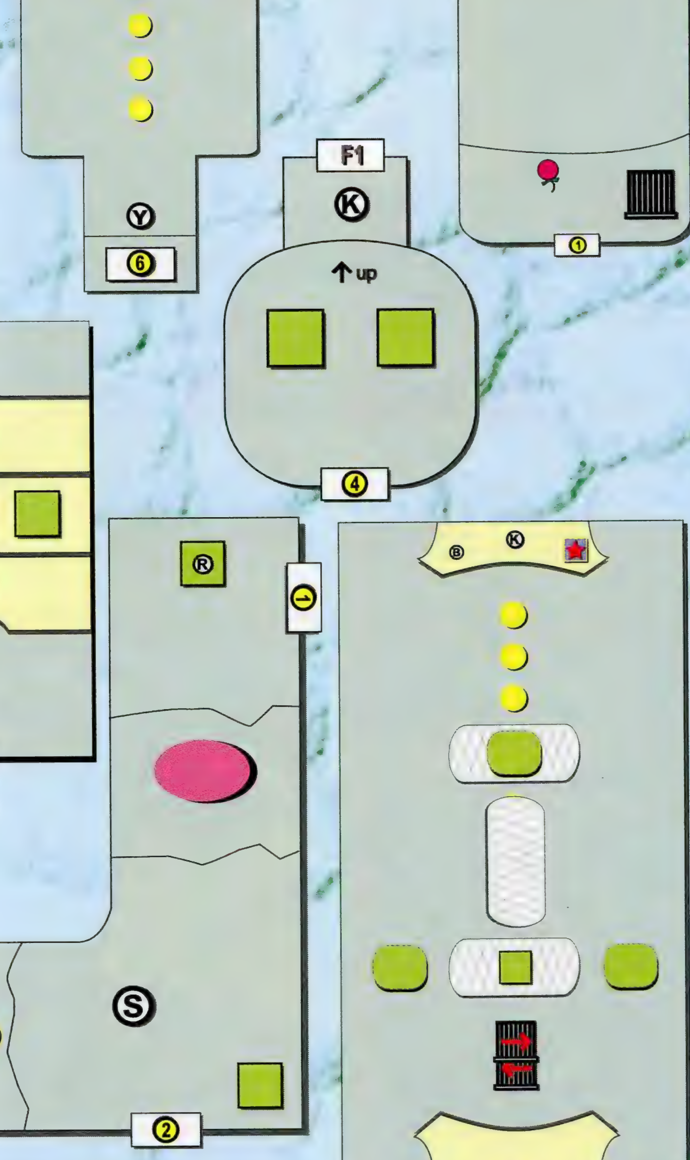


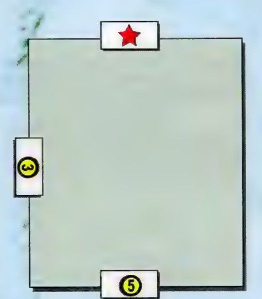
2-3RIOT BRRRRR

這版的名字……不論如何，這版的度是絕對不會比上一版為易，因為CROC又要潛水了，當CROC被氣球送到湖前面之後，已沒有路行所以……跳下去吧！

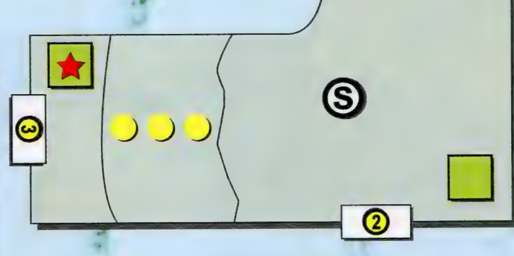
小心！這裏的敵人也是非常「可惡」的，而且由於距離感不足的關係，所以CROC很易會衝到敵人面前也不知道，這是玩者要注意的，而且在水中CROC要非常留心「水深」的問題，行高行低是會有很多東西拾的。

而在這版之中比較重要的便是在起點後方門後的地方，那有非常多重要的道具；當開了鐵籠之後，CROC便會知道發生了甚麼事，原來在湖上是別有洞天的，在那裏是有門的，玩者要注意注意。





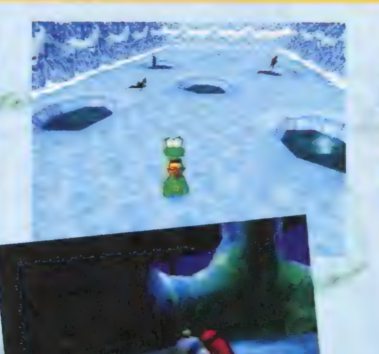




2-B1 CHUMLY'S SNOW DEN

這個中BOSS簡直是遊戲之中最易對付的敵人，這個敵人會「通天飛」，不過他給CROC的攻擊只是從天上壓下來的一擊，所以只要看準位置是絕對不會被擊中的，反而，敵人在壓下來之後便會有二至三秒的「硬直時間」，CROC要在這時間之內利用破木箱的方法對付他，成功三次便能將他擊倒，實在是太易了！









2-S1 CLOUDS OF ICE

這SPECIAL STAGE看似非常短，不過，在開始地點對面的終點其實是要轉一個大圈才能到達的(莫非這便是視差？)，幸而，這裏的路不是太難行，唯一要小心的是在雪上的行走而已，因為在這些「SPECIAL STAGE」之中是不用救「GOBBOS」，所以只顧取石便可以了。





2-4I SNOW HIM SO WELL

這依然是漫天冰雪的一版，首先CROC要注意的是一開始時不要忘記在身後的木箱（唯然只有5粒寶石），然後其麼也不用理會，向前行，進入唯一可以進入的門口。嘩！小心！進入門之後是一大片的冰地，而己地上不時有企鵝「滑過」，最安全的方法是由右手面的掣開始跳，轉左跳過木箱，依掣和木箱的位置跳，便可以成功的開動機關，使瀑布前的浮石出現，從而取得鑰匙。回到起點那裏，解開機關掣，便會出現浮石。

其實由這版開始，CROC會遇上不小起初不能到達的地點，不過，由於同時有比較多的機關掣，所以玩者要多多留意。而這版最「考工夫」的可以說是在進入石房間之前的機關了，CROC要在踩掣後立刻跑到瀑布之前，而且要第一時間跳上浮石之上，否則又要再重複以上的動作。





2-5SAY NO SNOW

噢！一開始便要CROC進行亡命表演了，因為一開始的地方是一個非常深的地方，當然，這裏是有浮石的，不過距離是非常的遠，不單如此，CROC更要再向下跳一次，否則便取不到紅色的寶石。

接着要到的房間是非常有趣的，因為這裏有一種新的浮石出現，在浮石的側面有向下的箭咀，原來這是代表立即向下跌的意思，好了，如果CROC站在其上三秒的話便會……「嗚~~~！」跟着在CROC面前會出現一串在水上的木箱，怎開好呢？辦法是……先不理它們，向前行吧！只要CROC在前面的地方取得鑰匙的話，便能打開鐵籠，將機關打開，之後，在木箱下便會出現浮石，當然，木箱內的東西便可以手到拿來了。

2-6LICENCE TO CHILL

一開始CROC便是在一個大山洞之中，不要為前面的4個木箱而煩惱，因為CROC先要到在左方的門一行，因為就算CROC一氣的向前衝，最後也是要回到左門，那麼，為何要多行一次呢？在門後是一個大峭壁，CROC要靠木板來跳過，不過，在這裏亦有一個「先死後生」的地方，CROC要跳到近自己的木板上（要站在右上角左移4步左右的地方），然後由它自然消失，這樣CROC便可以進入那BONUS的地方。當然，不要忘記取金鑰匙啊！

當取得金鑰匙之後，便可以回到起點向前行了，當CROC打開門之後，便要玩玩MINI GAME了，這次的玩意其實同樣是考反應的，先踩機關掣，然後便會出現三個掣，而在前面的三個洞之中會不斷跳出企鵝，只要CROC踩上那一個掣，那個洞的企鵝便會「爆」，只要CROC有一定的「命中率」，便可以救到GOBBOS了。





2-B2 DEMON ITSY'S ICE PALACE

這裏的大BOSS是由4隻小生物合而成的，所以其體形是比較巨大的，不過，基本上攻擊的方法只得一種，便是向着CROC衝過來而已，和其他的BOSS一樣，當牠出完招後，便會有「硬直時間」，CROC便要趁這段時間攻擊牠，第一次攻擊成功便會一分為二，然後便是二分為四，之後牠們的「硬直時間」便不再是「硬直」，而是四處滾動，CROC最好是跳起然後攻擊。









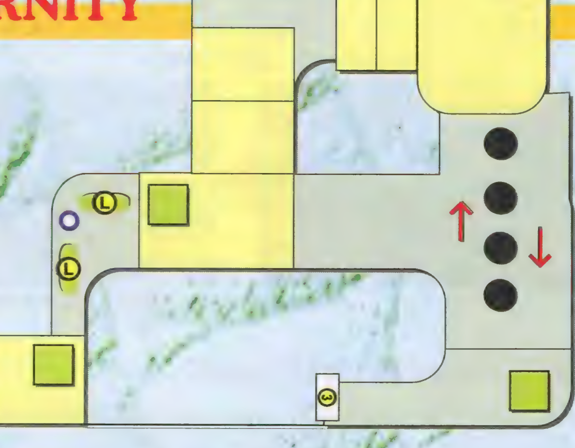




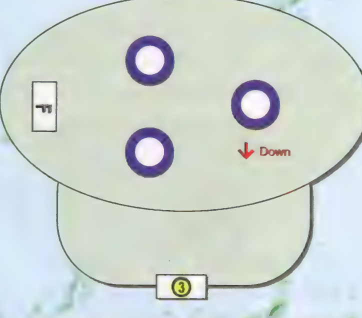


2-S2 ICE BRIDGE TO ETERNITY

其實直到現在，這個「2-S2　ICE BRIDGE TO ETERNITY」是最容易玩的一版了，因為沒有多大的難度，而且敵人方面又不是太過強，玩者是可以非常輕易的通過，唯一一處玩者要比較小心的，那便是在最後——過版之前的「大深洞」，那裏的高度大約有13層高，而中間全是浮石，每塊浮石之間是有3粒寶石的，每次一定要跳得非常準才可以全取3粒寶石，否則便要跳回去再取，這是非常浪費時間的。



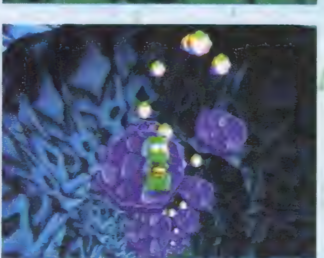


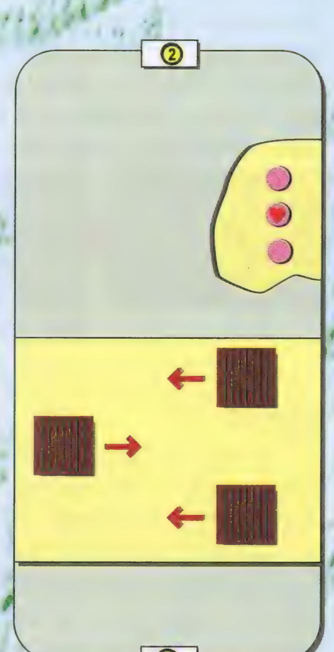






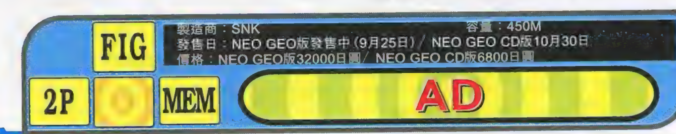






THE KING OF FIGHTERS'97

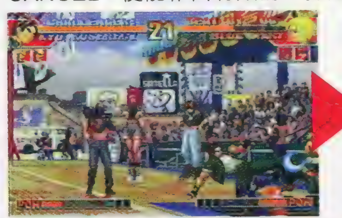
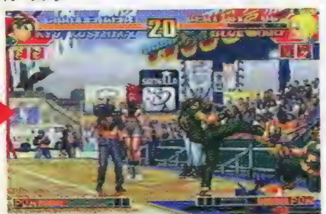
TEXT：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎時貞、ZAC



補完講座

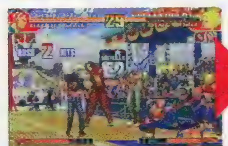
特殊輸入技～強制（空振）CANCEL特殊技～

在遊戲中以通常技CANCEL特殊技攻擊對手，技性質會改變；反之：在通常技未有攻擊對手而CANCEL特殊技，技的性質則不變。相對來說，在通常技擊中對手的狀態下CANCEL特殊技，技性質會改變；但通常技擊中對手後以外之動作CANCEL特殊技，技的性質亦會不變。以草薙京蹲下重腳CANCEL中段特殊技外式轟斧 陽作具體說明，在蹲下重腳擊中對手於防禦中同時CANCEL輸入特殊技，其中段效果會喪失，技性質改變。然而，在下重腳擊中對手於防禦中同時，將輸入CANCEL時間延遲，技性質便不會改變，造成下段與中段之連係，可是特殊技亦不能再CANCEL任何攻擊。從上述要點能理解持有中段特殊技效果角色，只要能夠掌握下往中段CANCEL，便能作出有效的二擇連係攻擊。



■蹲下重腳CANCEL特殊技，中段性質效果依然保留

連打CANCEL簡略連攜技

《KOF》系列的固有系統，利用角色以弱攻擊連打CANCEL造成連攜。然而於《97》內，並非每位角色皆能作連打CANCEL，他們被設定一部份攻擊為「能否CANCEL」和「能否連打」，若以連打蹲下輕腳是設定為不能連打遠距離站立輕腳，反之由輕拳往輕腳則能夠CANCEL。舉比方說，角色以蹲下連打輕腳卻不能CANCEL任何攻擊，而使用蹲下輕腳後能CANCEL別的輕攻擊（蹲下輕腳等），那便可將不能CANCEL至攻擊的通常技作連係。



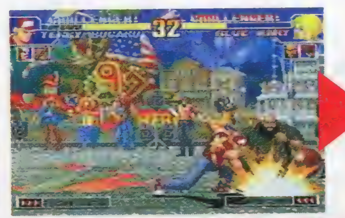

■連打CANCEL簡略連攜

指令投

於《'97》內，指令投乃角色強力性能的攻擊，對付的方法亦不容易。然而指令投與通常投不同，並不適用於解拆系統，若省略指令運用於先行輸入會成為近接戰中的打擊技和投技，還有於跳躍和緊急迴避等預備動作中，指令投的攻擊判定亦會成立，是不能迴避的。可是，自方於*假防禦狀態下，指令投判定便不能成立。同樣，對手以通常技CANCEL各式指令投，但通常技擊中自方於防禦狀態中，指令投亦不能成立。

先行輸入

繼承《'96》和《'97》遊戲亦保留先行輸入的系統，若靈活運用對反擊和連續技狙擊有很大的幫助。在輸入完成指令後的3/ 60秒內，控制按掣的時間，能瞬間解除自方行動不能的情況，延後攻擊的時間，但於仰身起上的20/60秒無敵時間、吹飛、跳躍、防禦狀態、通常技、通常投、FRONT STEP、BACK STEP、DASH等行動狀態下先行輸入是不能確認的。



■不能於起上和攻擊迴避無敵時間後使用通常投

GUARD CANCEL

繼承自《'95》、《'96》，將防禦對手攻擊的硬直狀態取消之系統，但與《'95》不同的地方是不再以必殺技等作主導，限制採用前轉、後轉緊急迴避和吹飛攻擊三種動作。於ADVANCED MODE內使用GAURD CANCEL是消耗一個POWER GAUGE儲存量，而EXTRA MODE內則消耗MAX狀態換取GUARD CANCEL的使用。以下是各項GUARD CANCEL動作的性質。


■起動！GAURD CANCEL吹飛攻擊


■無敵狀態下指令投遠遠優勝

◆對防禦與防禦之間較短時間多段防禦的攻擊，GAURD CANCEL相對較易起動
◆GUARD CANCEL緊急迴避中完全無敵
◆GUARD CANCEL吹飛攻擊攻擊判定出現後，對打擊會出現無敵狀態，反之對指令投則起不了作用
◆GUARD CANCEL吹飛攻擊後不能CANCEL各種攻擊
◆GUARD CANCEL緊急迴避的移動距離比通常緊急迴避移動距離為長
◆GUARD CANCEL吹飛攻擊與普通吹飛攻擊有所不同，而攻擊力亦極低
◆防禦不能技、真吾的外式・驅鳳麟、RALF的輕RALF KICK、草薙京的最終決戰奧義"無式"最後打擊等皆不能使用各種GUARD CANCEL動作


■自方於假防禦狀態下，指令投攻擊不能成立

*假防禦——比方說，對手以站立於較高位置，自方則蹲下於較低位置，對手以站立連打落空輕拳，但自方會出現蹲下防禦的狀態，而實際角色並未有真正接觸技產生防禦硬直，此情況稱就之為假防禦。

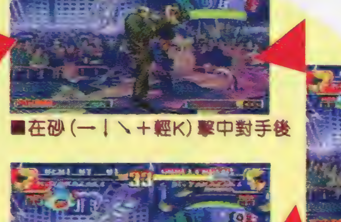
點解會有 BUG?

極惡連續技～細路仔玩泥沙～

使用山崎龍二以輕砂擊中對手，於此時立即用蛇使CANCEL．中段（下段）後，再次使用輕砂，如此類推重覆使用，便可將原來不能接駁的砂連續，而擊中的效果亦會直至對手氣絕暈眩為止。



■立即按D擊取消蛇使



■在砂（←↓↘＋輕K）擊中對手後

■輸入↓↙←＋B or C按着不放

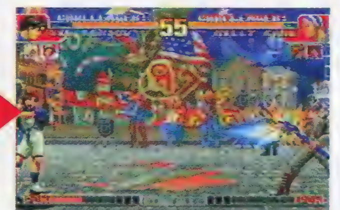
■再次使用輕砂攻擊

追加防禦不能技

使用椎拳崇以超球彈作攻擊，在擊中防禦中的對手前，立即使出超必殺技食肉饅（↓↙←↓↙←＋A or C），令對手的防禦動作解除以超球彈擊中對手。



■在此時使用食肉饅



■防禦動作即被強制解除

追加真空作戰

在暴走LEONA使用EYE SLASHER，利用任何方法到達其背後以特定指令投或摑技作攻擊，便會出現角色浮空或摑技落空的情況，然而角色浮空後使用特定的攻擊或被對手擊中吹飛，浮空狀態會立即被解除，此外，摑技落空亦不會令對手構成損害。

角色	特定指令投
SHERIMIE	SHERIMIE SPIRAL
	SHERIMIE SHOT
MARY	BACK DROP REAL
OROCHI社	挫大地
CLARK	RUNNING THROW



■在此時使用指令投

■角色會出現浮空的靈異現像

追加挑發

在草薙京使用最終決戰奧義“無式”（三神技之壹）擊中對手時，連打C掣，這樣攻擊完成吹飛對手後便會出現勝利的挑發POSE。



■於此時連打C掣

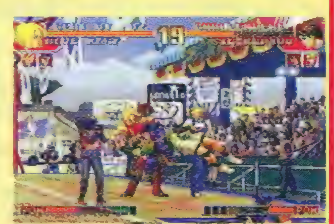


■出現勝利的挑發POSE

特別連載篇

驚異的M.SNATCHER之卷

由《REAL BOUT餓狼傳説》中所演化的連攜指令投M.SNATCHER，其攻擊有着微妙的特性。比方説，對手被VERTICAL ARROW擊中或於吹飛狀態與否，M.SNATCHER依然可以作空中指令投判定攻擊對手。雖然對手可被特定的攻擊擊中後受身迴避M.SNATCHER，但若自方不使用M.SNATCHER作追打，改用M.SPIDER二擇狙擊，由於受身時的確令對手出現無敵時間，然則無敵時間經過後會出現一瞬不能防禦的狀態，正如前文所説受身無敵時間後，跳躍和緊急迴避等預備動作，指令投的攻擊判定亦會成立，對手是不能迴避的。





受身系

◆蹲下重腳

不能受身系

◆空中的通常技攻擊、空中吹飛攻擊和地上吹飛攻擊

◆CLIMBING ARROW（↘＋B）

◆M.HEAD BASTARD

◆對手於版邊時BACK DROP REAL

◆M.DYNAMITE SWING擊中後（1 HIT）指令投判定不能成立

特定條件下不能受身系

◆自方於版邊時HEAD THROW（近敵時→or←＋D）

◆M.SPLASH ROSE

TEAM EDIT SPECIAL ENDING



惡子 TEAM
隊員：陳國漢、山崎 龍二、蔡寶奇

遙遠欲望 TEAM
隊員：JOE、MARY、TERRY

火氣元氣 TEAM
隊員：不知火 舞、BILLY、草薙京

*以上ENDING只會出現於日本版遊戲

前線任務2 FRONT MISSION 2

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY FUKUDA

各電腦網址與密碼大公開！

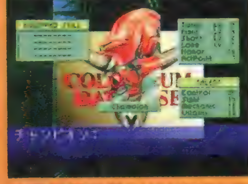
SRPG 製造商：SQUARE SOFT 售價：468港圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM 記憶：2~12 BLOCKS
2P MEM PlayStation

PART I 生產商與機構網址一覽表

在《前線任務2》裏，玩者是可透過電腦網絡來進入各大機構和生產商的網頁內，藉以取得各種各樣的情報和資料，除了對攻略過程有所幫助外，還可加深對遊戲背景、世界觀的認識與及角色之間關係，至於使用與否則要視乎閣下的喜好了。



■除了一般生產商外，即使是已倒閉的INTERGEHEN亦可進往


■這可不就是CHAMPION的個人資料？



■平時無法觀看的隱藏機體資料

OCU 網頁／網址「OCUF」

項目	密碼	備註CHECKCODE
兵器情報	OCHRE	——
資料庫	OCTAGON	(1) HORDMAN (2) DOMINGO
情報部	OCTAVE	(1) KWANGJU<在RAVEN事件後從格拉哥夫所取得的密碼> (2) FENRIL <LISA在情報部LEVEL 4的密碼> (3) BOLDCAT <SAYURI在情報部LEVEL 3的密碼>
HUFFMAN紛爭	HUFFMAN	MADEIRA
坂田工業事件	SAKATA	OCILIPY

ALORDESH 軍網頁／網址「ALF」

項目	密碼	備註CHECKCODE
兵器情報	ALBEIT	——
資料庫	ALCOVE	(1) VEN (2) GWIANDA
ALORDESH 軍	ALERT	——
裝備納品表	DEACON	BANIYAN

BURG 運輸網頁／網址「BURG」

項目	密碼	備註CHECKCODE
資料庫	BUDED	(1) SALIBASH (2) LIRA
網上商店	ONSET	——

鬥技場網頁／網址「COLOSEUM」

項目	密碼
鬥技場登場 WANZER 資料	COALFACE
鬥技場登場參賽者情報	COBWEB
假ROID、CORDY與其他關連角色參賽者情報	COCHIN

DNC 新聞網頁／網址「DNC」

項目	密碼
DNC NEWS	DOCTRAL
ALORDESH 的歷史	ALTER
秘密資料	ITIOARY

LEONORA ENTERPRISE網頁／網址「LEONORA」

項目	密碼
商品一覽	LEADEN
秘密資料	NORALOE
秘密商品一覽	LEAFED

IGUCHI網頁／網址「IGUCHI」

項目	密碼
商品一覽	IGLOO
晶片升級服務	IGNOBLE

霧島重工網頁／網址「KIRISIMA」

項目	密碼
商品一覽	KIDSKIN
晶片升級服務	KINDLE

VINCE JAPAN網頁／網址「VINESJP」

項目	密碼
商品一覽	VIADUCT
晶片升級服務	VICIOUS

JADE METAL-LYMAN網頁／網址「JM=LY」

項目	密碼
商品一覽	JOCULAR
晶片升級服務	JONQUIL
秘密商品一覽	MEAL

VELDA網頁／網址「VELDA」

項目	密碼
商品一覽	VIAND

必武網頁／網址「BIWU」

項目	密碼
商品一覽	BICARB

PAPEL 網頁／網址「PAPEL」

項目	密碼
商品一覽	PAEAN
晶片升級服務	PALAIS

DIABLE AVIONICS網頁／網址「DIABLE」

項目	密碼
商品一覽	DIAPER
晶片升級服務	DIACTIC

FIRE VALLEY網頁／網址「FIREVALY」

項目	密碼
商品一覽	FAITH
晶片升級服務	FAKIR

SCHNECKE網頁／網址「SCHNECKE」

項目	密碼
商品一覽	SCATTER
晶片升級服務	SCUFF
「討厭的 WANZER」問答遊戲	SN
「討厭的 WANZER」的資料	SCISSOR

SENDER 網頁／網址「SENDER」

項目	密碼
商品一覽	SCHERZO
晶片升級服務	SCHUSS

TAUREAU 網頁／網址「TAUREAU」

項目	密碼
商品一覽	TELERAN

BALESTORO 網頁／網址「BALESTRO」

項目	密碼
商品一覽	BAFFLE

NAXOS網頁／網址「NAXOS」

項目	密碼
晶片升級服務	NACRE

TELAVIV AERO SPACE 網頁／網址「T.A.S.」

項目	密碼
商品一覽	TABARD

MASERU INDUSTRY網頁／網址「MASEL」

項目	密碼
商品一覽	MAJYAR

INTERGEHEN 網頁／網址「ING」

項目	密碼
接待處	INCISE
秘密商品一覽	INCITE

PART II 每關敵軍佈陣密碼

除了普遍的生產商網址外，另一個經常會使用的電腦網址就是探測敵軍佈陣用的E.BIRD，基本來說大部份被稱為監視情報的密碼都可在特定劇情或從酒吧等地方取得，當然有些的取得條件相當苛刻，若然能夠及早知道就無需因此而感到煩惱。


■就連MISSION 31的密碼都有

關數	密碼	關數	密碼
MISSION 1	STABBER	MISSION 16	SANGRIA
MISSION 2	STALIN	MISSION 17	SANE
MISSION 3	STAGER	MISSION 18	SAPINET
MISSION 4	STAID	MISSION 19	SATIRE
MISSION 5	STALKY	MISSION 20	SAFARI
MISSION 6	STAMEN	MISSION 21	SEANCE
MISSION 7	STANDEE	MISSION 22	SEAFOWL
MISSION 8	STAPLE	MISSION 23	SECEDE
MISSION 9	STANBY	MISSION 24	SECTION
MISSION 10	STALE	MISSION 25	SECULAR
MISSION 11	SAGGY	MISSION 26	SADATE
MISSION 12	SALINE	MISSION 27	SEEDY
MISSION 13	SLUKI	MISSION 28	SELVAGE
MISSION 14	SANCTUM	MISSION 29	SEMINAR
MISSION 15	SANDROT	MISSION 30	SENAT
		MISSION 31	SEPAL

無責任新GAME評壇

MAGICAL DROP III



PlayStation/ PUZ/ DATA EAST/ 398港幣

記得以往曾出過街機和SATURN版本，街機版不算很受歡迎，SATURN版是街機的強化移植作，後出的PlayStation版跟SATURN版也無太大分別。對同類遊戲來說，家用版的《MAGICAL DROP III》十分令人滿意，模式之多、角色之多、又有完全的成績記錄，都使人愛不惜手。(ABO)

評分：

人物/ 機械:4.5分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:2分
難易度:4分
移植度:5分

平均分:3.8分

移植自業務用街機PUZ遊戲《MIGICAL DROP III》，雖然本人並未涉足過前兩作，但遊戲未有予人換湯不換藥之感。人物設計各具特色，而角色屬性相剋亦相當有趣，畫面動態表現討好，人聲配音效果十分不俗，令投入感大增。可是，讀碟速度則較SEGASATURN之移植版本略為遜色，是唯一美中不足的地方。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3分

移植度:3.5分

聖刻1092操兵傳



PlayStation/ RPG/ YUTAKA/ 5800日圓

操兵的機械設定不差，人物賣相也不俗。獨特的聖刻石與面具系統令操兵的性能有極大的變化，在同類遊戲中是相當新鮮的設計，利用買賣差額而非殺敵來賺錢也很少見。遊戲操作和戰鬥系統簡單易上手，如果不嫌版面設計單調而又喜歡日式傳統RPG的話，此作值得一試。(ABO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:2分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.19分

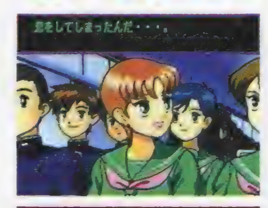
在日本有一定知名度，有一系列TRPG和小說的「操兵傳」在香港可算寂寂無名，其實遊戲性和可玩性是不低的，加上「操兵傳」的特色「臉具」和「聖刻石」等新穎獨特的系統，確有一玩的價值，只可惜其複雜配置亦可能令初玩者感到難以入手，畫面質素亦不高，尤其是城鎮中的人物移動畫面實在非常普通。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——分

平均分:3.38分

教子小測驗 MY ANGEL



PlayStation/ ETC/ NAMCO/ 5800日圓

此作肯定比街機版有過之而無不及，新加的AT HOME、LOVELOVE和相簿模式更是每個父親追求的目標。問題數極多，明顯地整體難度比《虹色町之奇跡》高幾班。AT HOME不設續版要三年才有SAVE已不算容易完成，追求LOVELOVE中女主角的過程更令人畢生難忘(連過十二版無SAVE無續版)。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:5分
操作性:4分
投入度:4.5分
原創性:4分
難易度:5分
移植度:5分

平均分:4分

人之初，性本？這隻遊戲真是非常的「齊全」，玩者要將自己的孩子養育成人，不過過程方面便有點兒過份了，這是「養仔」遊戲，不過當中要解答的問題連政治、娛樂事業也包括在內，試問這些問題和養仔有甚麼關係呢？而且問題有的真是非常深奧，如非博學多材，一定沒有可能一次過不用CONTINUE將自己的女兒養大。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:3分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:1.5分
移植度:——

平均分:2.24分

10101 "WILL" THE STARSHIP



PlayStation/ SLG/ SOUND TECHOLOGY/ 5800日圓

講人設此作絕對唔掂，畫面絕對唔掂，氣氛絕對全無，貯VP的過程絕對可用一個悶字來形容，飯島愛的配音絕對可用生硬二字來形容。縱然此GAME的設定十足，當一位艦長也很令玩者感到很新鮮，但綜觀其整體表現，筆者也不覺得《10101》是值得推薦的作品。(ABO)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:2.5分

有AV女優—飯島愛為遊戲配音，確是一大賣點。遊戲中玩者扮演一位艦長，需要控制戰艦的移動方向，確是有點戰略模擬遊戲的意味。不過，戰鬥就似乎較為簡單，變化太少而令人很快會產生沉悶；好在遊戲仍充滿故事性，為單調的戰鬥中增添了點點吸引力。(AGENT X)

評分：

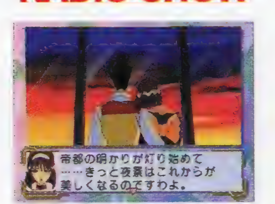
人物/ 機械:2分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.75分

總評

其實哪一種遊戲才是大家最喜歡的呢？答案可能是非常的參差，不過，有一件事是非常市定的，那便是好的遊戲自然有很多人買，《SOUL HUCKERS》便是一個非常好的例子了，雖然不是很多地方有正版買(就算有，價錢也相當高)，不過談論這遊戲的人也十分多；另外，SEGA SATURN亦同時有另一隻非常受歡迎的遊戲有續集推出，那便是《創造職業球會 2》了，上一集之中大家創造出來的球會生存了多少時間呢？不論結果如何，這次的《創造職業球會 2》大家一定不會錯過吧！最後，接着推出的《X-MEN VS街頭霸王》是首隻要使用「4M RAM帶」的格鬥遊戲，相信效果也會不俗的，大家又要儲定錢了！(赤目黑龍)

櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW



SEGA SATURN/ ETC/ SEGA/ 4800日圓

《櫻大戰》係玩戰略同追女仔，《蒸氣RADIO SHOW》就玩電台廣播、迷你遊戲同追女仔，就雜綿軟件來説，其內容可謂相當豐富。歌謠盤有帝擊團載歌載舞的演出，聲優和重要幕後班底的訪問，又羅列了一切有關《櫻大戰》的正式商品…兩隻碟賣4800日圓，是《櫻大戰》迷的恩物。（唔係廣告）（ABO）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.75分

雖然《櫻大戰》的周邊商品愈來愈多，但始終有一定的捧場客，例如這次的《櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW》，又有迷你遊戲、櫻大戰歌謠SHOW的影像、還有《櫻大戰2求你別死去~》的預告，相信一班《櫻大戰》FANS定必大破慳囊，不過對一般人來説（特別是不懂日文的）就可以省回一筆了！（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：——分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：4分

CALCOLO！



PlayStation/ STG+PUZ/ CLEF/ 4800日圓

個人認為《CALCOLO！》做得相當有水準，混合射擊和砌磚元素的遊戲此GAME可能是第一作。遊戲法則很易理解，若有不明也有全盤的解説模式，真是USER FRIENDLY。每個角色都有三招必殺技，都具有一定可觀性，爆機的漫畫也不差嘛。論難易度，此遊戲就似乎過低了。（ABO）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3分

究竟這是一隻射擊遊戲還是一隻PUZ遊戲呢？其實筆者也不能太正確的辨出來，不過，這遊戲的而且確的非常突出，首先是其遊戲方式，雖然是相當的麻煩，然而這亦使遊戲的可玩性變得非常高，玩一方面要顧上方跌下來的珠，另一方面又要在下方做出連鎖來攻擊敵人，可謂一心要二用。不要將這遊戲變成射擊遊戲啊！（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.71分

麻雀學園祭



SEGA SATURN/ TAB/ MAKE SOFTWARE/ 6800日圓

SATURN好似很久也未出過脱衣麻雀遊戲了，《麻雀學園祭》正是此類遊戲。論麻雀GAME隻隻玩法相同，但玩《麻雀學園祭》就不用那麼計較點數，基本上連勝兩局對方都會脱，除非有心睇不同的脱畫面，否則即使胡亂立直都無問題，有心爆一定爆到機。看地圖畫面好似《同級生》形式，但其實是兩回事的！（ABO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.9分

移植自業務用街機的麻雀遊戲《麻雀學園祭》，移植至SEGASATURN後由於尺度與業務用版有異因此將內容修改為「年齡限制」，所以畫面有所刪減已是意料中事。人物設計並非甚為出色，但動畫表現則不敢恭為，音效表現只不過不失，而故事模式雖算不上有創意，仍有一定的吸引力，對於醉翁之意不在酒的人可以一試。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：2.5分
移植度：3.5分

平均分：3.33分

FALCOM CLASSIC 仙樂都



SEGA SATURN/ ARPG/ VICTOR/ 5800日圓

此遊戲雖然操作容易，但玩落去都覺得有些少難玩，一來只是看地圖已看到眼花，二來在戰鬥方面又看來十分簡單，對這遊戲實在是很難去評分。音樂方面，可能是要忠於原作，大多聽落都似FC時代的產物，本人唯一可以比較欣賞的，看來就只有進入SHOP及道場的畫面，不過這遊戲是《FALCOM CLASSIC》的其中一隻，FALCOM迷應該都不會去寶的。（山寺良牙）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：4分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：5分

平均分：3分

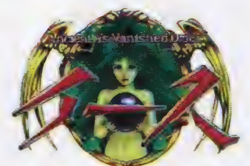
一隻絕對經典的RPG遊戲，令很多以往玩過此遊戲的朋友來一次大重溫。遊戲中增加了SATURN專有的新模式，令遊戲的新鮮性增加不少；但是戰鬥方面依舊沿用原本的方法，當然畫面確是比以前更為華麗。因此，非常適合愛好懷舊遊戲的人仕。（AGENT X）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：3分

平均分：3.2分

FALCOM CLASSIC 伊蘇——Y'S——



SEGA SATURN/ ARPG/ VICTOR/ 5800日圓

FALCOM一個永遠不滅的名作，由最初的第一集到最新的一集也已有數年歷史，現在這名作再次重出江湖，究竟有何改變呢？首先畫面方面（以下全是SATURN MODE），當然是比以往的電腦版美麗多，另外村中有一些人物亦會有「大頭相」出現，音樂方面亦不過不失，總之最後一句——喂！JJ，你會唔會買？答：可買的程度達90%。（山寺良牙）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：5分
投入度：5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：4.11分

記得第一次接觸《依蘇》的時侯便是PC-ENGING版，那時真的被那些「假動畫」、優美的畫面和悦耳的背景音樂所吸引着（雖然以現今的技術來説實在不算甚麼）現在玩來真是感概良多。不過最不滿的是沒有收錄以往的電腦版，只是刪去了SS版新加的便叫ORIGINAL，實在令人失望。（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：2分

平均分：3分

FALCOM CLASSIC DRAGON SLAYER



SEGA SATURN/ ARPG/ VICTOR/ 5800日圓

又一名作再次重現，畫面方面基本上與原版本大同小異，音樂方面亦算是不過不失，不過這遊戲最大的一個問題就是十分要用時間，而且基本上全個故事也只是在一個版面中走來走去，認真乏味，有時還想將地圖上的牆壁用魔法令他們消失，至於那龍就真是認真難打，但點都好，可以移植到這個地步也算是有點安慰。（山寺良牙）

評分：

人物／機械：2分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：5分

平均分：3分

一個歷史攸久的遊戲，進行時有點PUZZLE GAME的味道。由於沒有玩過原版，所以無從比較，初玩時覺得玩法和畫面都相當簡單，戰鬥也沒甚麼看頭，但並不代表這樣的一隻遊戲便不好玩，事實上簡簡單單也有其獨特的趣味性，只是由於近年的遊戲日漸複雜化和強調畫面效果，一般玩者大概會覺得有點悶吧？（HAJIME少尉）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：2分

平均分：2.89分

OTHER LIFE AZURE DREAMS



PlayStation/ ARPG/ KONAMI/ 港幣378元

又一個立體ACTION ROLL PLAYING GAME出場，故事方面算是一個比較大膽的新意，整個故事只圍繞著兩處地方，非常獨特，另外畫面方面可以一口無作三百六十度旋轉，認真好玩，不過有時這樣會非常眼花，本人玩後也覺得有些少想嘔吐的跡像，呀，我不行了，嘔……。不個本人有一像最不滿的地方就是其人設，不知道為何總是覺得不順眼。（山寺良牙）

評分：

人物／機械：2分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.13分

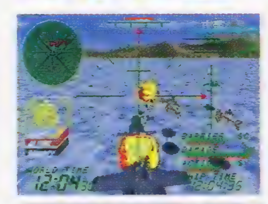
首先盒面留意到的是一班女生圍着男主角一人，女角的人設雖然不差，但在遊戲中亮相時個人覺得她們的面相並不討好，男主角更是一名被人睇死、塗上口紅的小個子。使魔的孵化，成長和合體令人想起《女神轉生》；跟女生的對答和「無謂」的商品令人想起追女仔遊戲。不過所謂的「塔之謎」就有點過份。（ABO）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.44分

蒼空之翼——GOTHA WORLD——



SEGA SATURN/ SLG/ MICRONET/ 6800日圓

一看到副題便知道他與光榮推出的是同一系列，今次由MICRONET所推出，本人就比較滿意，不但故事性比以前更強，而且每場BATTLE前也會有段小故事，而內容亦會有聲優讀出旁白。操控方面，有玩開的人該會是得心應手，絕無問題。音樂方面，一般都不失其戰鬥的威勢，叫本人用文字去表達也不能，總之買回去玩過就知其有趣度啦！（山寺良牙）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：4分
投入度：5分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.38分

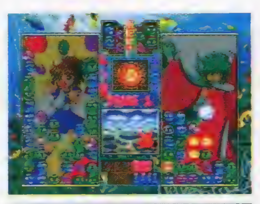
當大家以為這是一隻射擊遊戲時，便會發現其實是戰略模擬遊戲。戰鬥方法十分獨特，放棄了以前常用的回合制度，改為使用半實時戰鬥模式，但效果就似乎並不突出，反而有令人混亂之感。此外，戰鬥場面較為沉悶，新意欠奉；雖然有大量的過場動畫，但這只不過是本末倒置的做法。（AGENT X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.875分

PUYO PUYO SUN 64



N64/ PUZ/ COMPILE/ 5980日圓

今次N64的《PUYO PUYO SUN》與其他機種版本比較，從畫面外觀上應該沒有太大分別（雖然有人話：「靚咗！」），但在手感上確實令人興奮，因為識「震」。從來未玩過方塊GAME會有體感部份，的確過癮。亦不妨試試新增的錦標賽模式，一大班朋友玩都會幾開心。總括而言，論盡好玩有趣方塊GAME，首選《PUYO PUYO SUN 64》為最！（阿三）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.8分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：4.5分

平均分：3.9分

COMPILE初次利用N64作平台製作的遊戲《PUYO PUYO SUN 64》，雖然遊戲基本概念源自《PUYO PUYO SUN》，但N64版亦加入不少獨有的元素，遊戲畫面和音效並未作很大的強化，流暢度則很高。此外，遊戲對應振動機能，令對戰時增加不少樂趣，而遊戲只能對應十字桿則較為單調。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：4分

平均分：3.39分

CULDCEPT



SEGA SATURN/ TAB/ 大宮SOFT/ 5800日圓

一隻非常新穎的BOARD GAME，而當中的卡牌亦設計得十分華麗。遊戲中是以卡牌的屬性和攻擊力來奪取土地，不過卡牌的組合亦會影響戰鬥的結果，所以是非常講求玩者的戰略手段。另外，遊戲的進度亦十分明快，絕不拖泥帶水，令人玩得很舒暢；亦若與朋友們來一場對戰的話，會更加刺激。（AGENT X）

評分：

人物／機械：3.8分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.8分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.58分

大富翁式的TRADING CARD戰鬥桌上遊戲。幾位登場角色的相貌雖然不甚討好，但當中的卡片就相當吸引。遊戲的操作十分體貼玩家，什麼卡片有什麼用、什麼時候才可以用，都有即時顯示，即使是初學者都應可很快上手。最初手中的卡片種類頗為有限，看到自己的手牌越來越有份量又是另一種快慰。（ABO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.3分

無責任遊戲評壇

U. S. NAVY FIGHTERS



PlayStation/ STG/ Electronic Arts/ 5800日圓

若果以此遊戲來與其他同類遊戲作為比較，可以發現到它的表現的確遜色得多。由於遊戲力求戰鬥時的真實性，所以認識這些多不勝數的軍器名詞必定會令你頭痛不已。但相反來説，由駕駛技巧到火器控制，它的真實性令遊戲更為近於實戰一樣；可惜畫面方面較為粗糙，而且缺少了一份令人投入的戰鬥氣氛。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：2分

平均分：2.89分

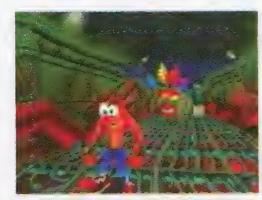
軍事模擬遊戲《U.S. NAVY FIGHTERS》，機體設計雖並非十分突出，但機體、武器之選擇則異常豐富，而任務和行動以模擬形式表現亦相當有趣。此外，戰鬥中各項細微的設定非常完備，但由於遊戲本身資料太過充實，令遊戲留於真面，若玩者抱空戰射擊遊戲的心態，相信會大失所望，不過對於軍事模擬有感興趣的人則值得推介。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.29分

古惑狼2



PlayStation/ ACT/ Sony Computer Entertainment/ 港幣378元

今次成為第二作的《古惑狼2》，遊戲系統雖然沒有太大的改變，但依然是十分能夠吸引到余去玩，因為無論主角——CRASH或敵人，都是一些十分可愛的卡通化人物，而且難度尚算適中，若要挑戰高難度的話又可以取寶石，玩的時候真的好像在玩《RAYMAN》一樣；若喜歡這一類遊戲的朋友千萬別要錯過啊！(魔城城主AMAKUSA)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：1.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

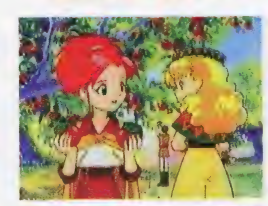
上個年頭，美國推出了一隻非常采的動作遊戲，那便是《古惑狼》了，這次推出的《古惑狼 2》可以説是萬眾期待，不過一玩之下，原來和上集的分別不如想像般大，唯一最大的不同便是在於版與版與之間，再不是上集般的在島上，而是利用「轉移」的方法，這點是最大的分別，至於遊戲本身，根本和上次完全一樣。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.64分

魔法學園 LUNAR！



SEGA SATURN/ RPG/ 角川書店&ESP/ 6800日圓

《魔法學園LUNAR！》是《LUNAR》系列的新作，其系統有回一貫作風，但是就刪除了裝備和金錢的系統，即是説全個遊戲是沒裝備和金錢，玩法較一般RPG為簡單。至於故事方面，內容彼為有趣，其作風與動畫相似，不過遊戲中的角色較正常，不像動畫般「Q」。還在遊戲中加插很多動畫，相信適合年紀較小的玩者。(MS)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.88分

主角是個識飛的女仔，怎樣看都覺得比較低年向，事實上操作亦非常簡單，比《LUNAR》更易上手，畫面方面也不會去刻意修飾，維持了《LUNAR》系列的一貫傳統。《魔法學園》動畫播放的質素令人滿意，收錄的量也不少。遊戲的解謎性不弱，時常要玩者哩度去，個度去，不過唔緊要，至緊要故事有趣嘛。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.38分

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS



SEGA SATURN/ RPG/ ATLUS/ 6800日圓

這隻《真．女神轉生惡魔召喚師》續篇可算得上真的令人滿意甚至振奮的作品，遊戲系統、操作環境、世界觀及觀能感覺都作出了一定強化，前作做得不夠好的地方已被改善過來，加上故事比《PERSONA》還要緊湊，整體來説玩過上集的人絕對不能錯過；唯一缺點是難度比想像中低了少許。(FUKUDA)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：4.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：4.13分

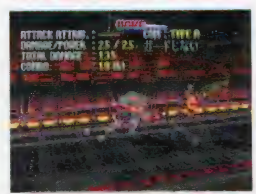
《SOUL HACKERS》是一隻需要花點時間玩味才能體會箇中樂趣的遊戲，起碼都要玩完比較長嘅開場故事啦(筆者就花了半個鐘才能進入第一場戰鬥，大家可能會快一點)。用了兩隻碟，個人期待此作會比上集有更精彩更多的CG動畫，事實也沒有令人失望。難度似乎調低了，至少忠誠度的上升已經變得很容易。(ABO)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：4.4分

BLOODY ROAR~HYPER BEST DUEL~



PlayStation/ FIG/ HUDSON/ 港幣378元

完全移植自業務用街機的立體格鬥遊戲《BLOODY ROAR~HYPER BEST DUEL~》，除了追加遊戲開場CG OPENING之外，更加入家用版原創ORIGINAL COMBO形式的RAVE MODE。雖然人物獸化設定非十分出色，但畫面、鮮血特殊效果表現良好，獸化和壁破壞系統亦別具心思，配合RAVE MODE使用能創作出不同的連攜空中連續技。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：4.5分

平均分：3.72分

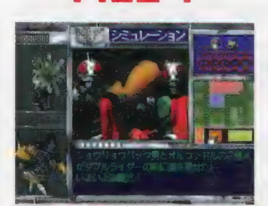
雖然人物設計不甚吸引，但每位角色的故事背景和性格都相當吸引，特別是LONG，不但招式易用(但原來並不實用！因很少令人不能受身的吹飛攻擊！)，且不論人形還是獸化後的外形都相當討好，個人覺得比主角更「有形」！加上新穎的獸化系統令遊戲性大增，絕對是一隻格鬥佳作。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.8分

幪面超人作戰 FILE 1



SEGA SATURN/ ETC/ 東映 VIDEO/ 6800日圓

移植自電腦軟件《幪面超人作戰FILE 1》，忠實於SEGASATURN上登場。遊戲主要收錄了幪面超人1、2號的片集裏之詳細資料，內容相當豐富。此外，附錄的模擬遊戲以消滅幪面超人為作戰目的亦非常不俗，給予玩者極惡的快感，對於在下這個單元幪面超人迷而言，有一試的衝動，但唯一垢病的就是遊戲讀碟速度較慢。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:3.38分

WELL！《幪面超人》可以說是伴着我們這群人成長的特攝片集，不過，相信最為「現代人」所注目的一定會是《BLACK》和《BLACK RX》，然而這次的《幪面超人作戰FILE 1》之中，只有1號和2號的DATA，所以可能會令吸引力大為降低，然而這次使用的圖片全是取自以前的段(最舊那種)，所以很有「古舊」的風味。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:——
畫面:1.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:——
移植度:——

平均分:1.9分

SANFRANCISCO RUSH EXTREME RACING



N64/ RAC/ GT Interactive Software

非常典型的美版賽車遊戲，沒有甚麼特出和創意的設計，唯一值得一提的便是起伏不定的路面帶來不少刺激，且撞車時的爆炸相當可觀，但一瞬間化為殘骸的賽車又會完好無缺的繼續比賽……此外，對應振動手制的效果不錯，在「搶軚」和「甩尾」時增加了真實感，為平淡的遊戲本身爭取了不少分數，功不可沒。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:—分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:—分

平均分:3分

車架的選擇數量實際並不多，遊戲畫面表現效果較以往該機種的同類型遊戲略為遜色，可能立體多邊形和拼貼技術表現偏向虛浮，與美國三藩市街道氣紛有些格格不入的感覺。至於遊戲賽道內的分支路線和高低起伏表現都相當出色，撞毀坐架效果頗為真實，配合對應的振動機能，此遊戲仍有一定的吸引力。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:2.71分

車隊營運模擬Formula GRAND PRIX



SEGA SATURN/ FIG/ TECMO/ 5800日圓

記得在上次玩PlayStation版時被它的難度和複雜程度嚇怕了，試了一次便沒有再玩下去；現在因工作關係要玩這SS版，不知是自己「進步」了還是這版本較易玩，竟然可以「差點」拿個季軍(可惜在只餘十圈時因電子系統故障而退出，可恨！)。雖然遊戲難度不低，但勝在創意和趣味十足！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:4.5分
原創性:4.5分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:3.34分

早在PlayStation機上已經出現過的遊戲，現在改在SEGA SATURN機推出，遊戲本身的分別不大，只是將一些項目改為圖像來顯示。可以說是忠實移植PS的作品，但令人害怕的是它連PlayStation那種時常LOAD碟的惡習也一併移植過來；加上車手又非以真實姓名出現，確令玩過PlayStation那隻遊戲的人難以有再玩的衝動。(AGENT X)

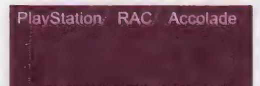
評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:2.875分

TEST DRIVE 4





PlayStation/ RAC/ Accolade

不知是否所有美國推出的賽車遊戲也是如此這般的，《TEST DRIVE 4》仍然是一貫的「破壞型」賽車遊戲，遊戲的製作質素是不俗的，不過，操控方面則有點兒過份，太易失控，幸而所有的車也是以實名出現，對車迷來說是一件絕對的好事，遊戲之中最令玩者感到麻煩的一定是「警車」，不喜歡的玩者亦可以將它關掉。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.43分

這是一隻會集了各時代名車的賽車遊戲，畫面的質素還可以，但是操控方面就稍覺有點困難。因為此遊戲中的賽車是非常容易甩尾，所以有多候都會出現"左片右片"的情況。另外，大部賽車的扭力出現異常不足的情形，令駕駛豪華跑車變為駕駛一架幾十頓大拖頭，這種感覺十分奇異……(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.21分

GRANSTREAM 傳紀



PlaytSation/ ARPG/ SCEI 港幣368元

遊戲背景熟口熟面，故事情節和角色行動全都在意料之內。格鬥遊戲式戰鬥的確十分新鮮，由於採用一對一戰鬥方法，難以製造以一敵眾的緊張感覺，同伴角色的個性和作用亦因此大減。遊戲難度偏低，沒有武器買賣、道具系統亦十分精簡。昇級方法雖然簡單得令資深玩家感到無所適從，卻十分適合不愛花時間來來回回昇LV的玩者。(TAZ)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:4.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.5分

是一款極重劇情的ARPG，當中加插的動畫比預期的多。幾乎全隻遊戲都用上多邊形的構成，鏡頭的ZOOM IN ZOOM OUT全由電腦負責，ZOOM IN的時候不其然讓人覺得多邊形造得不夠花巧。主角走得不夠快，視線很多時被建築物擋住，要轉向角度才能一窺全豹。迷宮夠大，解迷性亦高。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:4分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.25分





秘技工場

1級猛料 使用豪鬼及與真豪鬼對戰

遊戲：STREET FIGHTER III SECOND IMPACT
機種：街機

＊特別鳴謝：GAME ZONE

使用豪鬼的方法，首先在選人畫面中，把選人框移到RYU處，然後按「↓、↓、↑」，再移到KEN處按「↑、↑、↓」，返回RYU處按「↑」，再到KEN處按「↓」，最後到SEAN處按「↓、↓、↑、↓、↑、↑、↑」，按決定掣便可。

另外，亦有與豪鬼及真豪鬼對戰的秘技：首先若想與豪鬼對戰，必須在每一個STAGE中取得3個回合 Perfects，而且不能輸一個回合直到最後STAGE。與真豪鬼對戰，就必須要用 Super Art 打敗豪鬼，當中亦不可輸掉一個回合。





2級勁料 隱藏人物及得意秘技公開

遊戲：VAMPIRE SAVIOR 2
機種：街機

＊特別鳴謝：GAME ZONE

隱藏人物

Vampire Hunter Donovan：按著 START 掣選 Donovan。
Vampire Hunter Phobos：按著 START 掣選 Phobos。
Oboro Bishamon：按著 START 掣選 Bishamon。



■ Vampire Hunter Donovan。



■ Oboro Bishamon。

得意小秘技

Midnight Please trick — Phobos 改著體育衫？！
方法是在 Phobos Vs Demitri 中，當 Demitri 駛出"Midnight Please"時，使用 Phobos 的玩者便同時按著輕拳及重拳，成功的話 Phobos 的服裝就變為體育衫。

Lilith trick — Lilith 大叫自己姓名
使用 Lilith，當比賽還未開始前，按著 START 掣；而比賽開始時，Lilith 便會大聲呼出一句："Lilith's！"。

Marionette Mode — 相同人物對戰
在選人畫面時，按七次 START 掣，成功的話電腦便會自動令每一次比賽到會用上相同的人物來進行戰鬥。



Body Snatch Mode — 移魂大法
在選人畫時，按五次 START 掣，當玩者打敗對手之後，便會自動使用被打敗的選手來出戰下一位對手，十分神奇。

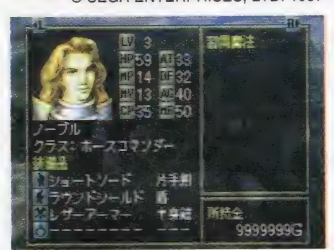


(當中的 Marionette Mode 和 Body Snatch Mode 同樣適用於《Vampire Hunter 2》)

3級好料 大量金錢及最強裝備

遊戲：SOLDNERSCHILD
機種：SEGA SATURN

在遊戲最初開始時，會出現輸入姓名畫面，玩者首先保留最初主角姓名，按「確定」後，便按「いいえ」退回姓名畫面，之後再重覆以上動作。再回到姓名畫面時便輸入「ノーブル」(大量金錢)或「ゼルドナーシルト」(最強裝備)便可。



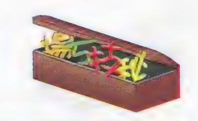
■金錢達到9999999了。

1級猛料 五大隱藏角色



遊戲：PUZZLE BOBBLE 3DX
機種：PLAYSTATION

把「ひとりで對戰」以無續版方式打爆，在難度「ふつう」便有デブルン，難度「難しい」便有ドランク。此外在「とことん對戰」中做到7連勝便會出現隱藏角色，只要把其打倒便可使用，隱藏角色一共有3個，第一次出的是パヤパヤ，第二次是ピッチ及チャップ，最後是ダークドランク。



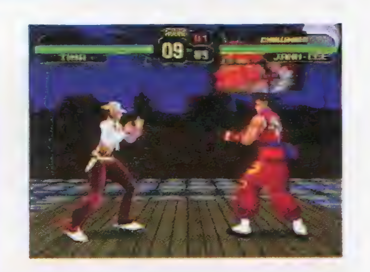
1 級猛料 追加項目及隱藏 STAGE

遊戲：DEAD OR LIVE
機種：SEGA SATURN

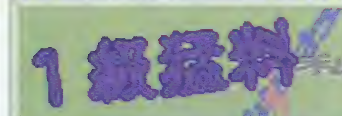
以下項目，玩者只需達成其中一項條件，便會出現：

項目	效果	出現條件（只要達成其中一項便可）
DANGERZONE	提供三個階段的設定	1.在「ARCADE MODE」中的「BURST MODE」爆機一次；2.累積遊戲時間超過六小時。
DANGER DAMAGE	提供五個階段的設定	1. 在「SURVIVAL MODE」中打敗十人以上；2. 累積遊戲時間超過十小時。
DANGER BOUNCE	提供三個階段的設定	1. 簽名時輸入「DOA」；2. 累積遊戲時間超過二十小時。
SYSTEM VOICE	聲音設定為「KASUMI」	1.除了「TRAINING MODE」外，使用「KASUMI」超過一百次以上；2.累積遊戲時間超過八十小時。

而要出現隱藏 STAGE 的話，首先在難度 NORMAL 以上，用「TINA」打爆機；之後使用「TINA」時便選擇牛仔服裝出戰，只要出現以下其中一項條件，會出現隱藏 STAGE：



1. 在「ARCADE MODE」途中 2P 加入對戰；2.「VS MODE」中 1P 使用「TINA」牛仔服出戰；3.「VS MODE」中使用「TINA」(牛仔服) 的玩者勝出，亦可以保留隱藏 STAGE。



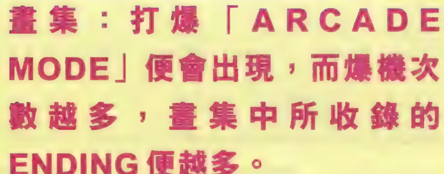
1 級猛料 OMAKE MODE、大頭、畫集及視點轉換

遊戲：BLOODY ROAR
機種：PLAYSTATION

OMAKE MODE－需要達成以下各樣條件：

OMAKE MODE	效果	出現條件
BIG ARM TYPE	大手	LEVEL 4 以上 NO MISS CLEAR
NO GAUGE MODE	刪去體力捧指示	LEVEL 4 以上用 YUGO 爆機
CAMERA MODE	各視點設定	LEVEL 4 以上用 ALICE 爆機
NO LIGHTING MODE	刪除光源	LEVEL 4 以上用 LONG 爆機
NO GUARD MODE	刪除防守	LEVEL 4 以上用 GADO 爆機
NO WALL MODE	刪除牆壁	LEVEL 4 以上用 MITSUKO 爆機
WALL DISPLAY OFF	刪除牆壁顯示	LEVEL 4 以上用 FOX 爆機
VITALITY RECOVER	變回人類時回復體力	LEVEL 4 以上用 BAKURYU 爆機
SMALL STAGE	比賽場地變細	LEVEL 4 以上用 GERG 爆機
BIG STAGE	比賽場地變大	在「SURVIVAL MODE」中打敗 10 人以上
SLANT MOVE	軸心移動	在 10 分鐘內完成「TIME ATTACK MODE」
AFTERIMAGE MODE	移動時出現殘像	LEVEL 4 以上用所有角色爆機
SAILOR ALICE	水手服「ALICE」	用 ALICE 在 LEVEL 6 以上 NO MISS CLEAR

大頭 MODE：在選人畫面中，按著 L2 鍵來選人便可；而按 R2 鍵便會用到 KID 角色。另外若同按 L1 和 R2 鍵便會進入 BIG ARM TYPE。(當然要達成所屬條件至得)



畫集：打爆「ARCADE MODE」便會出現，而爆機次數越多，畫集中所收錄的 ENDING 便越多。



視點轉換：在「WATCH MODE」中，玩者是可以改變人物的視點，按 L1 是 1P 視點；按 R1 便是 2P 視點；另外，若按 L2 便會變為 1P 的身後視點，而 2P 的身後視點則是 R2。



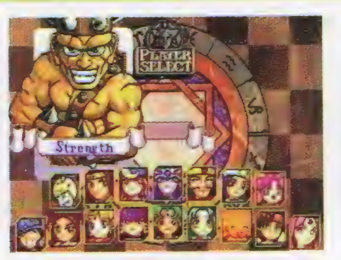


3級好料 隱藏人物及難度選擇

遊戲：MAGICAL DROPS III
機種：PLAYSTATION

隱藏人物：玩者在「あ～け～ど」模式的選人畫面中，把選人框移到「Strenght」，然後按△鍵便可。

難度選擇：在「おはなしモード」模式中，選擇「れんしゅう」；當遊戲開始前，畫面會出現兩張正在旋轉的卡片，這時候玩者便可以按START鍵來選擇難度。當中按一下START鍵便按表示難度的LEVEL為2，按兩次便是LEVEL 3，如此類推，而玩者最高可以設定到LEVEL 8。



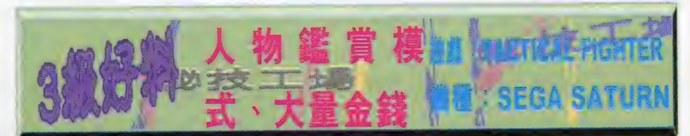


■由於時間短促，所以要快。

3級好料 選關密碼

遊戲：PANDEMONIUM 2
機種：PLAYSTATION

LEVEL	密碼
1	EMIAGCAI
2	OMACCBAI
3	FAIAGCBI
4	KNBBJIAE
5	AIAJDIIK
6	GAKAOCDA
7	IFBBJIGF
8	FFCAOCAC
9	FHKBOCAK
10	AKAIDIJE
11	IGBBJIGJ
12	ALAIDIJI
13	ALIIDIJK
14	MAECGBDJ
15	OAECGBLJ
16	LABBJIBA
17	AFMIDIID
18	MGECGCEJ



在標題畫面中，輸入「↑、↓、←、→」五次，成功的話會出現效果音，之後便會自動切換為人物鑑賞模式。另外，若在遊戲畫面中輸入相同指令，成功便有效果音，之後在ITEM一項中，便有增加金錢一項，更可有齊全部服飾和練習選擇。



提供者：梁家駒

3級好料 隱藏人物和特殊效果、簡單RESET方法

遊戲：PUYO PUYO SUN 64
機種：N64

在對戰模式「ふたりでぷよぷよ」中，將選人框移到以下人物上，然後按著START鍵一會，便會出現一些隱藏人物。

人物	隱藏人物或效果
アルル	カーバンクル
シェゾ	サタン
ドラコ	將1P和2P的控制交換
ルルー	隨機選擇人物
ぞう大魔王	全部人物變為ぞう大魔王

簡單RESET方法：同時按著A鍵、B鍵、C鍵（任何一個均可）及START鍵便可。另外，若在「とことんなぞぷよで」模式中進入「れんしゅう」開始練習前，按B鍵便可以設定保留或取消開始時的（田哩）。



■非常可怕的情境。

3級好料 隱藏戰車及賽道

遊戲：EXTREME-G
機種：N64

在「OPTIONS」模式中，輸入以下PASSWORD：「81GGD5」，便可以使用兩架能力甚高的戰車：「Neon」及「Roach」。另外，在「SINGLE PLAYER」模式中，亦會有新的賽道可供玩者選擇。



■隱藏戰車「Roach」。



■隱藏戰車「Neon」。



■隱藏賽道。



1級猛料 隱藏角色和賽道全面大公開！

遊戲：STEEP SLOPE SLIDERS
機種：SEGA SATURN

這 GAME 除了原先的 4 個隱藏角色外，還有 9 個隱藏角色及4條隱藏賽道的秘技，只要在最初4個隱藏角色出現後，然後使用全部共8位角色完成其中一條賽道（任何一條賽道亦可），再在選人畫面時按以下按掣便可使用。

4 位隱藏角色的出現條件

RACER：在 ALPINE 賽道中取得最快時間。
BOY：在 EXTREME 01,02,03（其中一條）中取得最高花式或分數。
SKIN HEAD：在 HALF PIPE 中取得最高花式分數。
HERO：在 SNOW BOARD PARK 中取得最高花式分數。
使用方法是在使用隱藏角色在選人畫面時按 R 便能選用。

另外隱藏賽道亦是一樣輸入方法，只要在最初4個隱藏角色出現後，然後使用全部共8位角色完成其中一條賽道（任何一條賽道亦可），再在選賽道畫面中按以下按掣便可。

新隱藏角色	出現方法（以下全是在選人時按）
四眼女子	按著 L 鍵不放選 BOY（EXTRA 角色）
狗	按著 L 鍵不放選 SKIN HEAD（EXTRA 角色）
車手	按著L鍵不放選ALPINE RIDER（EXTRA角色）
宇宙人	按著 L 鍵不放選 HERO（EXTRA 角色）
女童貌女子	按著 R 鍵不放選小孩（EXTRA 角色）
企鵝	按著 R 鍵不放選 SKIN HEAD（EXTRA 角色）
螺旋槳	按著R鍵不放選ALPINE RIDER（EXTRA角色）
UFO	按著 R 鍵不放選 HERO（EXTRA 角色）
SATURN 君	按著 L 鍵及 R 鍵不放選 BOY（EXTRA 角色）

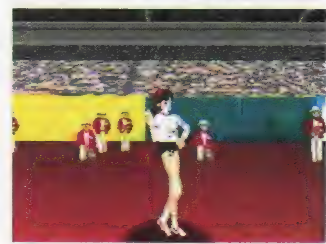
賽道	出現方法
宇宙空間	按著 L 及 R 鍵不放選 EX00 COURSE
SPACE COLONY	按著 L 及 R 鍵不放選 EX01 COURSE
南極	按著 L 及 R 鍵不放選 EX02 COURSE
SPACE HALF PILE	按著 L 及 R 鍵不放選 EX03 COURSE

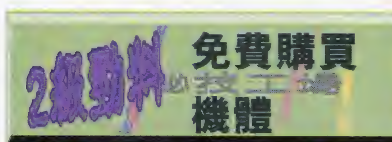


3級好料 使用隱藏少女選手

機種：PLAYSTATION

在標題畫面中，輸入「↑、↓、↓、↓、△、□、X、○」，成功的話便可以在對戰模式中使用「Y.MINAZUKI」和「L.REVEGE」兩位女選手。

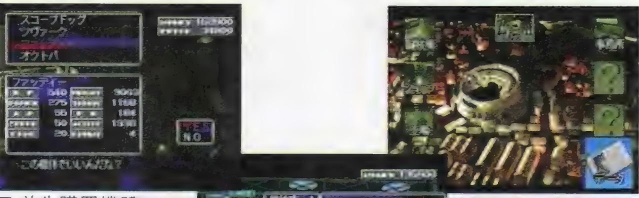




2級勁料 免費購買機體

機種：PLAYSTATION

玩者在商店購買了新機體後，立刻返回工場，然後將舊機體在格納庫裡進行記錄；完成後再將新買回來的機體在格納庫裡用新檔來記錄。之後，便可退回主畫面，將遊戲記錄讀出，成功的話便會發現不用花錢便有新機體使用。



■ 首先購買機體。

■ 再將遊戲記錄讀出便可。

■ 在格納庫中進行記錄。

1級猛料 特殊裝備配件

遊戲：炸彈人
機種：N64

1. 若收集金卡的數目達到 120 枚的話，便會有以下裝備：

頭：あっぱれ！
胴體：ひかえおろう
腕：にっぽにち！
足：ハイヒール

2. 若能夠在三小時內爆機的話，便可得到：

頭：スマイル
胴體：カラテマン
腕：ポクサーグローブ
足：げた

3. 把「どきどきモード」中的金卡全部收集，而且能在三小時內爆機，便可得到：

頭：ゴールドマスク
胴體：ゴールドクロス
腕：ゴールドハンド
足：ゴールドブーツ



補鐘

遊戲：DEAD OR LIVE
機種：SEGA SATURN

現對第六十期《遊戲誌》秘技工場中有關《DAED OR LIVE》的秘技作出一些修改：

SET 場地 SIZE (只需達成其中一項便可)：1. 打爆一次「ARCADE MODE」；2. 累積遊戲時間超過三小時。

SET 街機模式對手出場次序 (只需達成其中一項便可)：1. 五分鐘內打爆「TIME ATTACK MODE」；2. 累積遊戲時間超過四十小時。

電視遊戲信箱

黑手有話說

原本見上期咁多人問《超級機械人大戰F》嘅問題，就同編輯大人傾吓開個專題信箱啦，點之傾成之後竟然……（編按：鬼咩！字又唔做，人人咁嘅機會嚟鬼問呀？自愈你識黑手啲嘢！）其實之前精彩嘅信都唔少，唔係就真係大部份！講偷講，呢排收到啲信都幾古怪，全部都問埋啲舊機舊遊戲，唔係都讀咗啲重以為係黑箱信！近日無大GAME出，所以攞番啲舊作玩吓？都好，留番啲「彈藥」應付些啲同新年推大作吧！

大約多少錢？

你好！本人有一些問題，希望你可以解答。

1.請問N64多少錢？

2.1000YEN大約港紙多少錢？

3.N64有什麼好玩GAME大約多少錢？

4.SATURN 4M卡大約多少錢？

5.PLAY STATION《BIO HAZARD 2》幾時出？

真的多謝您能抽時間幫我解答問題。

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

小新上

小新：

1.現在大約$900~$1100左右，視不同地區而有所不同。

2.這個……可留意一下財經新聞或是到銀行去看看（不是說笑），因為是經常變動的，例如答這封信的時侯是6.15算（即1000日圓兑61.5港元）左右。

3.不知你喜歡甚麼類型的遊戲？不過若想多人參與的話，《孖寶賽車64》是個必然選擇。

4.你是指新近推出的4M RAM卡？它是沒有獨立發售的，《X-MEN VS STREEFIGHTER》連同這張4M RAM卡7800日圓。

5.如無意外應是1月30日。

祝 學業猛進

幕後黑手

光線槍會射壞電視機？

WATER DRAGON先生：

你好，希望能解答我一些少問題。如不能刊登，能否私下回信呢？

1.NAMCO的GUNCON能否對應所有光線槍遊戲嗎？因我翻看《GAME PLAYERS》第49期時，你們說這光線槍能對應所有光線槍遊戲，而本人買了時，卻不能玩倒其他光線槍遊戲。

2.遲些PS會否推出更多的光線槍遊戲嗎？還會能多對應GUNCON嗎？

3.聽很多人説光線槍會弄致電視機的畫面出現一點點的現象，是真的嗎？

4.在PORSCHE CHALLENGE的遊戲中，是不是不能用「FORMULA ZERO」，因本人用它轉右轉左時，那輛車的VEIW便會改變，使本人不能控制得理想，能否解決這問題嗎？

5.「TOMB RAIDERS 2」在PC上，什麼時候會飛行還有PC要裝上什麼特別的東西才能玩呢。在DOS玩定WIN玩的。（本人的PC是沒有裝特別的東西來玩遊戲的）

6.能否説出在「FIGHTING VIPERS」的「肥佬」所有投技和「滑板仔」的另兩個投技呢（AD不是SS），雖然很舊，但也希望你們能解答吧。還有請不要叫我買第XX期的《GAME PLAYERS》吧！

本人很喜歡你們將《GAME PLAYERS EX》轉了一本小書，因更易收藏，還有你們對GAME的評壇，使我知道什麼遊戲更抵玩。多謝，希望能抽中我的信刊登吧！

祝《GAME PLAYERS》銷量猛增，各人身體健康！

神槍手銀影上

神槍手銀影：

1.其實是不能的……它只對應.NAMCO自己的出品……

2.在可見的未來只有《幻世虛構精靈機導彈》（對應GUNCON）……

3.正常地使用並不會對電視機造成明顯損害，但長期來說會縮短顯像系統的壽命（因每開一槍畫面都會閃爍一次），不過也不必太在意，因為黑手還沒聽過真的因此壞電視的個案。

4.不清楚你的實際情況是如何，但你是否無意中更改了按鈕配置？

5.請留意我們改革後的電腦版的介紹啦！

6.首先要說明一點，《FIGHTING VIPERS》的招表是業務用版和家用版完全共通的，而且在原裝說明書已有全技表……所以對不起了……

幕後黑手代答

SS手掣的十字掣膠可否更換？

GAME PLAYER編輯部

致水龍／黑手先生：

多謝黑手回覆上期本人的信。現有問題，請指教：

1.為何只有RGB輸出時會有少量雜音？很多機種也有（線是原裝的）。

2.SS手掣的十字掣膠可否更換？

3.57期俞沛民先生問3DO的VCD週邊，本人在九龍城龍X商場1樓某店發現，那該是舊版機用的，價格不明。

4.貴社的97年鑑似秘技全書多過年鑑本人確有失望，敬請98可作改善。

5.有何方法可聽原裝PS遊戲的SOUND TRACK？

6.能否刊出RGB插的MULTI及四本針位圖及名稱？

7.本人是用X-RGB-1在31KHZ MON打機的。但31KHZ MON是不對應光槍。何解？有法解決麼？電腦用的已有，能否改裝？

請貴社繼續努力！！

ROTHMAN

ROTHMAN

1.會不會是閣下的音響系統的問題呢？

2.SS那個方向鍵的導電膠應是沒有方法獨立購入的。

3.多謝你提供資料。

4.多謝你的意見，不過若方便的話可否來函詳述閣下對98年鑑有甚麼期望和意見，好使我們能作出改善？

5.如果該遊戲的音樂檔是以一般音樂CD的方式（CD音源）製作的話，在一般CD機上就可以聽到。

6.唔……我想這個就不太方便了……

7.抱歉，沒有辦法解決，因為MON和一般電視無論是解像度還是顯示頻律都是不同的。

幕後黑手代答

鬥神傳漫畫！

DEAR：

水龍先生：

本人第一次來信，希望你能解答我的問題及刊登我的信。

THANK YOU！

1.《鬥神傳》的漫畫版有多少期？中文版在哪裡有得賣？（18歲以下版。）

2.《鬥神傳CARD QUEST》何時推出PlayStation版？

3.GAME PLAYERS有沒有網址？如有可否寫出？

4.PlayStation有什麼FIG遊戲好介紹？

5.NAMCO出的格鬥GAME「SOUL EDGE」，SAPHITIAL，SOUL EDGE，SIEGERIED 1，SHING HAN MYONG等是隱藏人物，怎樣才能用他們呢？

6.「SOUL EDGE」的「EDGE MARIER」MODE中，打敗了BOSS，SOUL EDGE後要怎樣才可拿第8把武器？

7.小要求：可否隨刊附送一些遊戲海報？例如：《心跳回憶》，《FINAL FANTAST VII》，《THE KING OF FIGHTER 97》，《BATTLE ARENA TASHINDEN》，THANK YOU！

祝GAME PLAYERS銷量節節上升！

無名氏

不知為何找不到閣下的高姓大名，希望不要介意……

1.香港可以買到的《鬥神傳》的漫畫版有兩個版本（好像會有人出本香港人繪畫的版本，如果成事便有三個版本了！），其中一個是由舞林武士繪畫的，不過兩本都是Ⅰ級刊物來的啊！而且兩個版本都還未完結。中文版在旺角見過，現在還有沒有就不清楚了。

2.《鬥神傳CARD QUEST》只有PlayStation版，將在98年1月推出。

3.抱歉，我們沒有。

4.當然是連4M RAM都只是7800日圓的《X-MEN VS STREEFIGHTER》啦！

5.使用指定人物「爆機」和「齊武器」便有。

6.第八件武器會在第二循環（打敗BOSS一次後再繼續玩下去），隨機地在其中一名對手身上（打敗他便可找到），由於是隨機的，所以要不斷重覆戰鬥……

7.這個……黑手盡力而為吧！

幕後黑手代答

問題少女！？

水龍先生：

小女子有很多迷團，以前也曾經寄過一封信來，但沒有刊登，但我想快些知道，希望能刊登。

1.我是一個《心跳》迷，我想問心跳回憶錫包卡大約是幾多$？

2.承上題，我家裡沒有電腦，但又想玩類似《心跳驚嚇箱》之類的心跳GAME，怎樣辦？

3.我想要館林見晴的攻略，可否比我？（已附回郵信封）

4.可否刊登《DESIRE》的攻略？（最好詳細一些）

5.可否刊登《BIO HAZARD》的攻略？（SS機）

6.貴刊有否考慮出一本GAME人物的I DO？（如心跳、KOF等）

7.貴刊的抽獎，抽到獎後你們將會用甚麼辦法通知？而又幾時才通知到？

（因我曾抽中了獎，但遲遲未得到通知）

8.為何有時貴刊的GAME時間表，有些已出了的遊戲，你們的日期卻遲了幾天？

（如超級機械人大戰F）

9.SS有沒有可能出《FF VII》？

10.你們可否多送關於心跳／KOF的物品？

（隨信附送的／抽獎的）

11.PS和SS是否有一隻GAME叫《ROCKMAN NEO》？

為甚麼貴刊沒有講過？

12.PS有隻GAME叫《TWIN BEE RPG》？出了沒有？

為甚麼貴刊在GAME時間表沒有這GAME？

SORRY！太多問題了！

好似問題少女！（笑）

祝貴刊成為全港（全世界最暢銷）GAME書？

不知火舞／片桐彩子上

（好似好自大）

不知火舞／片桐彩子

1.不同地區的售價有少許差異，一般來說大約是$25~45左右。

2.吓……這個……哈哈！真是給你考起了。

3.抱歉了，她是隨機出現，沒有特定方法的。

4.已出。

5.唔……這個就對不起了。

6.抱歉，不知道你指的是甚麼？

7.會有專函通知的，放心吧。

8.因為我們是根據日本的資料制訂時間表的；而且遊戲軟件並不是後天發售，今日才做好，而是一早生產了，在預定發售日前分配到各零售商，在發售日開始正式發售的。加上某些製造商的政策或是生產上的問題，即使日本本土亦會出現有些地方較快有得賣，或是提早推出等情況。而這時時間表是來不及更改的。

9.沒有類似的消息，但以，現在的情況來說可能性仍不大。

10.黑手盡量反映一下吧！

11.抱歉啊！因為未有進有進一步消息，不過可以說的是它現已改名為《ROCKMAN DASH》，且只在PlayStation上推出。

12.還未推出啊！放心吧！若有進一步消息定當詳盡報導，請留意！

其實妳的問題不算太多啊！

祝人氣急升！

幕後黑手代答

我好喜歡RPG遊戲

本人是第一次寫信上來，而我好喜歡RPG遊戲。

1.SS的GRANDIA幾時出呀！？

2.SS近期有什麼新作（要好玩的）

3.中文化的遊戲有多少隻GAME，SS和PS。

4.中文化的遊戲在那可買到。同日本碟價錢相差多少啦？

5.N64幾錢呀？對N64重要的是什麼啦？

6.64DD中的DD是什麼？

7.SS夢幻模擬戰4比較那個好玩，好玩在那裡呀。

（下面的文字只是希望）

寫一下你們寫攻略的問題。你們寫攻略十分出色，但我近期玩魔劍美神。好好玩，但是好多…日本字，雖然有攻略本，可是我無投入感（真心），如果你們用劇本形的寫法，或攻略中寫一下覺時對遊戲的感覺和評語，如無責任新GMAE評壇等，把讀者帶入遊戲世界內，當我打爆機時，起碼有你地陪我啊！！！

祝工作快快，眼睛健康

快爆機的人上

快爆機的人：

嘩！閣下的原文並沒有分題號，實在令人摸不着頭腦呢！希望你不介意黑手替你加上題號吧！

1.如無意外是12月18日。

2.不知你喜歡甚麼類型的遊戲？足球？賽車？動作抑或格鬥？

3.現在還未有，PlayStation的第一隻「廣東話字幕」遊戲《PARAPPA THE RAPPER》在12月11日才正式發售。

4.到時在一般PlayStation特約店都可買到。

5.請參閱小新讀者第1.題。

6.那是一種N64專用的可讀可寫週邊系統的簡稱，作用和以前「紅白機」年代的磁碟機相同，不過在性能，原理和容量上都強大很多。

7.？不明？

謝謝你的意見！

幕後黑手代答



超級機械人大戰 Q&A

黑手仲有嘢講

哈哈！今次終於俾我「爭取」到加版啦！各位有關超級機械人大戰嘅問題就集中哂係哩度解答啦！不過在此先鳴謝J.J.君，TAZ君和HAJIME少尉的協助！好……嘞！開始答信！

Q1.飛越巔峰裏的機械人「GUNBUSTER」是否讀成「根巴士打」？如果不是應該怎樣讀？

A1.《飛越巔峰GUNBUSTER》的機械人最「正宗」的讀法是「根~畢士他」，附帶一提，其實不用這麼在意這些問題的……

Q2.「GUNBUSTER」和「伊狄安」是否只會在超級系登場？而「W高達隊」只會在真實系登場？

A2.暫時仍未清楚，因為廠方未公布。不過放心吧！若有消息定必第一時間送上！

Q3.「FINAL OPERATION」是怎樣解？還有超級系和真實系兩架主角機中文名稱叫甚麼？

A3.「FINAL＝最後（台灣鍾意係唔係都譯做終極××）」「OPERATION＝軍事行動」明未？超級系和真實系兩架主角機中文名稱？由於仲未出，唔知會唔會改名甚至換機，所以都係唔講住……嘞。

Q4.我亦想知道SFC的「第四次超級機械人大戰」裏面點樣可以有「加茲比斯杜MK II」和有無得要多一、兩件的「米諾夫斯粒子槽」令多幾部機可以飛呢？

A4.首先，「加茲比斯杜MK II」在SFC版中是NPC（非玩者角色），由電腦操縱，並沒有任何「正當」方法可以得到或操作；在《S》中則可以操作，但只在其中兩版出場；「米諾夫斯粒子槽」在《第四次》和《S》中都只有一件，而且其地形適應值是不會改變的，勉強飛行的機體防禦力會因此大降，實際用途並不大。

Q5. SFC的「第四次超級機械人大戰」是不是有兩個結局呢？

A5.是。一個是和白河愁作戰，最後令地球和外星人的戰鬥無休止地持續下去的「BAD ENDING」；另一個則是和外星人和平共處的「GOOD ENDING」。

Q6. .在GAME PLAYERS 60期的EX攻略本第7頁的破壞力算式的b，e，h我不知道怎樣計，可不可再說明一次？

A6.由於製作上出了少許誤會，現在再登一次吧！

破壞力的計算：

（a攻擊者選用的武器的攻擊力×b攻擊者選用的武器的地形效率×c攻擊者的射擊／格鬥能力÷100×d攻擊者的氣力÷100×攻擊者的地形適應*－f被攻擊者的裝甲×g被攻擊者的氣力÷100×被攻擊者的地形適應）×被攻擊者身處的地形修正＝破壞力

以當時的例子來說就是：

（a1400×b100%×c133÷100×d100÷100×120%*－f600×g100÷100×120%*）×h105%**＝破壞力

*如果當玩者的機體展開攻擊時，是與敵人身處同一畫面的格鬥或近距離戰鬥（簡單一句，睇背景！），地形適應便以被攻擊者的地形計算；不是與敵人身處同一畫面的話便計自己身處的地形。而地形適應就是能力值畫面中打直那行（地形 空A陸A海A宇A）

**基本值100%，即5%アップ＝＋5%

Q7承上題，在根性篇P.6的地型適應值，為何A=120％

A7.因為是廠方設定的數值（……）。

Q8. CRITIAL會心一擊點解，而其算式的目的是甚麼？CRITIAL的攻擊力 WHY乘1.5？

A8. CRITIAL會心一擊咪就是會心一擊，邊有得解㗎？有時咪會突然有一下扣得特別甘嘅（數字前有クリテッィカル字樣㗎！），咪嗰下囉！以前扣兩倍㗎！今次「熱血」或者「魂」之後仲有得CRITIAL（以前嘅熱血＝必然CRITIAL會心一擊，但《魔裝機神》入面就變咗做「破壞力×2」，咁好彩會心一擊嘅話就可以扣×2×2＝4倍咁多㗎！），廠方覺得如果「魂」完之後候有得CRITIAL成六倍（×3×2＝6）好誇張，於是就改咗做1.5倍嘞（而家「魂」完之後CRITIAL都係得×3×1.5＝4.5倍！）！而其算式的目的就係等你知道嗰下搏到CRITIAL的機會有幾多，等你可以睇情況選件易啲CRITIAL嘅武器去打。

Q9. 在根性篇P.7的經經驗值修正，我不明白可否重新說明？

A9.唔，因為嗰次唔多夠位，而家出多次啦！

敵方駕駛者LV－己方駕駛者LV＝	可得經驗值
－6 或更低	只得原來的 1／60
－5	只得原來的 1／30
－4	只得原來的 1／15
－3	只得原來的 1／8
－2	只得原來的 1／4
－1	只得原來的 1／2
0	無多無少
1	為正常的 1.3 倍
2	為正常的 1.6 倍
3	為正常的 1.9 倍
4	為正常的 2.2 倍
5	為正常的 2.5 倍
6	為正常的 2.8 倍
7	為正常的 3.1 倍
8 或以上	為正常的 3.4 倍

咁樣大家明白點解低LV打高LV有着數，高LV打低LV無肉食啦？

Q10. 我想知道S.S.的「超級機械人大戰F」需要多少容量可以SAVE在S.S.機裡？

A10.版圖上記錄＋系統要198，過版記錄要98一個……喂！說明書有寫㗎喎！

Q13. 而CD內可以SAVE多少個紀錄？

A13.CD是「唯讀（Read Only Rom）」的，點save？應是記錄在主機記憶體內，而本體記憶得五百幾，POWER MEMORY就有七千幾……自己計啦！

Q14.如果可以SAVE二至三個紀錄的話，如何SAVE第二個紀錄？

A14.我諗睇完上題你明㗎啦！

Q15. 機械人大戰F，如駕駛員的精神指令有魂和熱血。同時使用是否攻擊力×2再×3。

A15.唔係，只計一次（×3），同時使用只會浪費熱血（無咗㗎！）。

Q16.本人在好景商場看見人玩機械人大戰F。萬能俠1號，甲兒有一個叫「夢」的精神指令。消耗精神數字是？？？那是甚麼？？

A16.唔，傳聞中「夢」就係可以選用版圖上任何一個角色的精神來使用，仲不論敵我添！被選角色會消耗該項精神的點數（好似用咗咁，但效果就會喺用「夢」嗰個人身上發生），而使用「夢」嗰個人就會消耗該項精神兩倍的點數。不過呢個都係聽番嚟，未經廠方證實，因為今集（正常狀態下）係無哩個精神嘅。



3D遊戲好玩，定2D遊戲好玩？

3D遊戲好玩，還是2D遊戲呢？若説3D，相信他們都是NAMCO或SEGA的街機FANS，若説2D，他們應該是SNK，超任、或2D格鬥GAME迷，但是，會有人說他只受3D或2D其中之一嗎？

於1995年5月，我購入了SATURN，這時我開始認識3D。我剛購入時，對它的印象是多邊形，3D、CD、播片、CG及NOW LOADING，像是沒有2D一樣，那時候PS及SS也著重3D POLYGON等機能。初期的遊戲，《V.F.》、《DAYTONA》，雖移植度偏低，但是在當時並不介意，而且還玩得非常入迷。其他3D遊戲《PANZER DRAGON》、《VICTORY GOAL》、《GRAN CHASER》、《GOTHA》等我也喜歡，但是這些3D GAME未能令我忘記2D，尤其2D RPG，如《FF 5》、《LUNAR》、《夢幻之星4》等，而當我玩《F.F.7》和《SAGE FRONTIER》時，完全沒有了以往玩RPG的感覺，莫非次世代真的無3D不歡？這可能是好，也可能是壞，好的是讓大家玩一些新感覺次世代RPG，壞的是使我在2D機能強化了的SS中，減少接解2D RPG。(現在SS雖然有不少2D GAME推出市面，如《LUNAR》、《天外魔境》，但是將來卻買少見少了。)

3D GAME逐漸蔓延，最初由FIG(格鬥)ACT、STG現在SLG、AVG，所有SPORT系，各類型RPG，都紛紛3D化，2D方面只剩下2D街機格鬥GAME和一些美少女GAME(或H GAME)。無可否認，一些GAME要3D才好玩，某些卻2D才可。例如：《BIO HAZARD》你認為2D版會好玩些嗎？又例如SEGA的街機作品，若2D化，(尤其是賽車)會好嗎？《心跳回憶》3D詩織會比2D更加吸引嗎？若大家異口同聲説是，那麼日本動畫都要轉做3D CG了。

現在潮流均向3D邁進，先有《龍珠》、《高達》、《S.T. EX》、《F.F.7》，遲些有《炸彈人》、《SONIC》《侍魂》、《SHINING FORCE 3》，這些以往的2D作品紛紛3D化，再加上PlayStation，SS街霸的3D GAME，使3D充斥市面。可能在數年後，3D GAME 2D化也説不定。

3D遊戲進步太快了，使PlayStation，SS這些次世代很快地變為舊世代，大家可以看看3DO，不足三年便被淘汰了，SS、PS又公佈98年有新機出，傳聞SEGA出128BIT機添，可見要造出高質量3D遊戲便需一台高性能的遊戲機，3D進步快，遊戲機也要進步快，導致主機壽命減少，以往任天堂、超任、MD都有五年以上壽命，為甚麼現在會這樣的。這可能是3D吸引的地方，由《V.F.》1代進化到3代的過程，真是令人歎為觀止，(當然，我的意思是要你回憶一下《V.F.》1代時，在遊戲機中心有甚麼GAME，2代時有甚麼樣的GAME，3代時又有了甚麼GAME。並不是要你把《V.F.》整系列重玩一遍。)若你5年來沒有到過遊戲機中心一看，相信你必定大吃一驚。以往85年—90年也沒有太大的變動，想不到94年至現在會這麼大的轉變，而2D方面，轉變好像不大，但是我們看清楚一些，轉變其實也不少，但是不在於畫面上，例如《MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER》若SS不加上新4 MEGA RAM卡，根本不能移植。我並不是指畫面上那麼簡單，而是內裡一些問題，這裡不作詳談。(我相信GPM編輯會明白的，若可以的話，請幫我解答)。3D有這樣的變化，説到底是靠現今的技術，若當時任天堂有今日的技術，也可以一躍升為SS級或N64，這樣便會感到2D畫面的提升所帶來的震撼力和3D的變化不徨多讓。

明顯地，2D與3D是不同的，喜歡3D的人，不一定一喜歡2D，喜歡《V.F.》的同時又愛《S.F.》、《KOF》的人亦不少，借用了《GPM》57期的讀者筆名「神樂千鶴」的一段文：「是2D還是3D畫面並不重要，只要合眼緣則可」她的論點我也認同，而「無必要盲目地追求3D」我則補充多句「亦不要過份追求2D啊！」

若可以，我希望3D和2D能配合在起，造出一些另類遊戲，我所説的並不是像《THUNDER FORCE 5》在2D畫面有3D感覺，亦不是論《櫻大戰》的AVG部份是2D，SLG部份採用3D，而是一種2D加3D的「兩溝」，即像電腦動畫加動畫那樣。但是又不是這樣簡單，説明白一點，像當八神庵使出超必殺技時畫面立即放大，加上角度變化(由2D逐漸變為3D)使八神庵放到大大個，玩者使不再感到以「請勿超越黃線」般操作，放大後加上角度變化，使我們能夠以近距離捕捉八稚女的動作，完結後又再次回復2D式。有些人會説3D《KOF》就可以做到嗎？但是全3D卻又少了一份動畫般的演出，因3D在於畫面立體逼真，加上畫面上的CG效果帶來的變化而2D則注重顏色使用華麗的畫面，充滿感。當然，2D、3D怎樣混合和能否混合只是我憑空想像，答案我並不知道(無責任讀者擂台當然不會負責任啦)

3D並不能完全取代2D，情況就像卡通片不會被特攝片取代一樣，更不會淘汰另一方，遊戲界是充滿著接納的。(人始終都係花心嘅)

若有人説他只愛3D，我肯定他未玩過任天堂或超任，若説只愛2D的，那他要玩一下SEGA的ARCADE GAME了，或PlayStation也可以。

最後，我在此回應一下57期讀者「神樂千鶴」，妳説的「幼稚園戰記」我也有玩過，而且頗喜歡啊，若妳喜歡獨特戰鬥方式之RPG，那麼妳可以去試SS的《BLUE SEED》。

最最後，我希望《GPM》在98年鑑中加入ARCADE的部份和改善新GAME時間表。最好能在每期介紹一些懷舊GAME就更好。

〔以上內容是本人愚見，可能部份內容過份天真導致部份讀者不安，敬請見諒，若有錯字，請各位來信指教，批評。〕

神經錯亂的人
BY A.M.



教主話：上期預告咪講過GAME你教有錢分嘅，咁你寄信嚟「無責任讀者擂台」唔寫明個人資料同地址，又點會到分到錢呢？

讀者評壇分類廣告

各GPM讀者：

《KOF 97》是本人最LOVE的FIGHT GAME，而本人也喜歡把心得公諸同好，其實還看更利害的連技，不過還留待下次再分享吧！但值得留意的專是本人只有十四歲啊！為什麼？因為本人買了一部NEO.GEO和數十盒帶，本人是不是很笨呢？

J代表空中　　　　D代表蹲下

草薙京：J強拳，站立強拳，七拾五式改，荒咬（↓↘→A）、九傷（↓↘→A）X2鬼燒（即暈而且必須埋牆）J強拳，站立強拳，七拾五式改，荒咬，八錆（→↘↓↙←A），砌穿（八錆中A）（即暈，牆邊）

TERRY：對BILLY時，J強，站立強拳，輕POWER CHARGE，CRACK SHOT X4次。（即暈而且必須埋牆）

站立強腳→A（2 HIT），輕POWER CHARGE SHOT，重RISING TACKLE（→↓↘→重拳）（即暈而且必須埋牆）

RYO：敵人在牆邊時，用MAX天地霸煌拳打中對手，立即按ABC儲氣，再出天地霸煌拳XN（此乃屈招）

RALF：敵人在牆邊時，在離對手半個畫面出RALF KICK的腳端打中人，即出騎馬（↓↙←↙↓↘→重腳）

KING：J重腳，站立重腳（1HIT），SUPRISE ROSE（→↓↘→重拳）

TORNADO KICK（→↘↓↙←重腳）（即暈而且要牆邊）

蔡寶奇輕旋風飛燕刺突（在地面打中對手），方向轉換X3（→→↘B）D重拳，→B鳳凰腳（即死）

真・SHERMIE：吹波（←↙↓↘→B）站立重拳→B雷光拳（MAX也可）即死

八神OR瘋狂八神：百折合（空中←B），站立重拳，屑風，站立重拳屑風，站立重拳，強葵花X3（即暈，對手要靠牆小小）

祝GPM蒸蒸日上

劍客KYO上

解答KILLER讀者關於《PARO WARS》的懊惱：KILLER讀者提及在玩《PARO WARS》時，貯了很多軍備和金錢，但在過版時卻發現有部分金錢和軍備不翼而飛，與59期所講的「保留過版時的資金和保有兵力的狀態」不符。據本教主向該文撰稿員查詢，此句基本上是正確的，不過世上沒有免費的午餐，所花TURN數過多的話，電腦真的會削減保有資金和兵力狀態。如果閣下有意花百來回合才過版的話，結果可想而知…所以上句的成立是有附加條件的——TURN數必須在某個數目內（否則酌量削減）。由於該撰稿員當時只以精銳盡量花最小時間過版，對於此一條件未能及早發覺；另篇幅有限，亦未必能羅列所有繁瑣細則，對此本教主也深感遺憾（不過放心吧，本教主已將此人打入惡魔和紅蘿蔔的地獄了）。至於閣下要求將信件刊出，這個可不能了，原因是閣下用了不少不可思議稀奇怪誕的符號，都不對應現存的字形符號。



教主又話： 咦？點解塊板寫佐D讀者心得響度㗎？為免以後再有誤會發生，本教決定將題名改為讀者「評壇分類廣告」，之但係若大家有咩心得都歡迎寄嚟嘅。



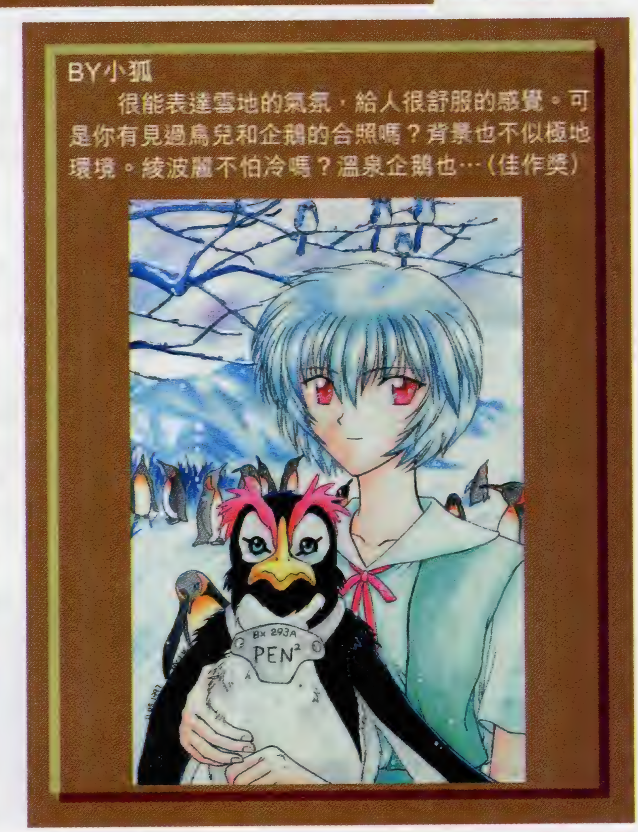
（由今期開始，每期一幅佳作獎港幣二百元正，另增設優秀作品獎，每幅稿費港幣五十元正）

PS：畫稿另附回郵信封就更加好了。



BY小柏

女孩是不是以李紅蘭為模特兒呢？筆法清簡另有一番韻味（優秀作品）



BY小狐

很能表達雪地的氣氛，給人很舒服的感覺。可是你有見過鳥兒和企鵝的合照嗎？背景也不似極地環境。綾波麗不怕冷嗎？溫泉企鵝也…（佳作獎）



今日論題：「機品」

見到專搶ITEM、「煲煙」的縮頭龜你點睇？

老實説本少尉並不是甚麼格鬥高手，在遊戲機中心「浦」的日子也不很久，而由於玩的多半是多人參與的橫向動作遊戲和3D對戰遊戲，所以亦會以這些遊戲為中心，和大家談論一下「打機」時的問題，至於最常見和最易「玩出火」的對戰格鬥遊戲嘛，就留待這方面的專家（笑）去談吧！

打麻雀牌有牌品，打機自然也有機品；不知是否香港人急功近利，或是將那一元半塊看得很重，在街上玩遊戲有時真是「人性盡表現」，很最記得當年玩《忍者龜I》的時候，由於是第一隻「四打」遊戲，很多時都會有一兩個不相識的「亂入者」出現（正確來説是很難齊熟人一齊玩，「跟機」都有排！）。本來同心協力齊齊玩是不錯的，但問題在於有些機品（居心？）不大好的人喜歡「獨食」，一見畫面有恢復體力的ITEM便「搶」，那管自己的體力已是最多；這類情況在日後的《吞食天地II》以至《D&D》都屢見不鮮，而在《D&D》中有SLIDING這動作，更令這情況愈演愈烈（一下子便把ITEM掃光！）；當然，遇有這種情況當然會出言相勸，不過若是依然故我的話就真是「無計」！

除此之外，本少尉感受最深刻的就是在玩《電腦戰機VIRTUAL-ON》的時侯了！由於本少尉最操作最純熟的愛機RAIDEN最大的強處不用説大家也知道，就是兩肩強力的LASER砲了！可是最大的弱點也同時也很明顯——所有武器都以正前方為攻擊範圍，且全都沒有「穿牆」能力，於是對手自不然躲在障礙物後（嚇到「縮埋」！），本來這些「戰術」是情有可原的（總不能叫玩的像自己那樣企出來不用障礙物的吧），但有些極端的人會一直維持在障礙物後一動也不動，你不去打他，他也不去打你，一直呆站着「等夠鐘」（奇在輸能源還這樣！）……或是不斷對牆發砲……

另一種情況友人們俗稱「四角鬼」或是「TURBO怪」的，就是由開始到結束都不斷推左或右使用DASH攻擊，這樣你便會看到他沿着牆壁不斷「游云四角」；基本上他是不會理會敵機位置，只是一味的做着同一個動作，直到永遠，阿門！「大佬！你唔悶我都悶啦！」

本來還有很多「肺腑之言」的，例如「成場連影都唔見嘅DORKAS」，「福建彈弓人TEMJIN」等等，不過「一樣米養百樣人」，他們覺得這樣「好玩」的話，少尉也無話可説……不過本少尉只想説明一點：所謂回避，是在最好的時機，用最少的動作去避開攻擊，若然只是一味的逃避，讓你勝出又有何意思？

此外另一個問題就是「煲煙」——不是「吸」。玩機時又那有空閒？「ROUND頭」點煙，第二、三ROUND抽兩口，一根煙有大半以上是「燒掉」的，先不説浪費不浪費，雙打的對手就真是給強逼「食足三ROUND」；單打時2P位更往往輪為「煙灰缸」……其實現在遊戲機中心雖然全面禁煙，但能切實執行的又有多少？少尉僅期望在對戰時各煙民暫時「忍忍手」，那就功得無量了！

其實正如小健健話齋：打機不過是娛樂，大家不妨將勝負的執着看輕一點，始終樂趣是來自「過程」而不是「結果」，如能平心靜氣，公平地玩，那麼爭拗也許也會少一點！樂趣也多一點！（HAJIME少尉）

格鬥之道亦有道

在以往，遊戲機只是人們的一種消閒娛樂的媒體，但隨着遊戲業務街機和家用遊戲機日趨發達，遊戲迷漸開始遺忘所持對遊戲應有的態度——機品。在對戰格鬥遊戲發展的初期，在奠定格鬥遊戲模式的《STREET FIGHTER》內，由於當時格鬥遊戲並未普及、以及初學者眾和機體上的限制，因而出現香港的獨有文化特質——「讓ROUND」，使雙方能同時於三局兩勝制的情況之下玩畢全程（此外由《STREET FIGHTER II》後坊間某些地區亦存在己方氣絕暈眩，對手不能對我方作出攻擊，直至我方回復為止的規則）。然而時移世易，對戰格鬥遊戲普及化的今日，仍殘留着「讓ROUND」的不成文規定，除了影響對戰格鬥的創作空間外，亦成為玩者一種精神枷鎖和負擔，更引伸至勝負爭拗的來源。現在對戰格鬥已成為遊戲的主流，「讓ROUND」的情況理應逐漸減少，因為真正的對戰是不能有「讓ROUND」之存在，令真正對戰格鬥有着公平的精神。然則，「讓ROUND」模式對於遊戲迷已相當根深蒂固，所以拙者認為在平常之時遇有對戰，而對方又沒有事先説明，拙者會「讓ROUND」應戰，但若以「兩ROUND制」對戰前就必順事先説明。

如前文所説，以往遊戲只是一種消閒娛樂，但是對戰格鬥的出現令人們對勝負有着不同執念。就拙者所見，有很多遊戲迷在對戰格鬥中落敗後，會抱着宿怨不顧一切鍥而不捨再次挑戰，對於屢敗屢戰的精神是實在可嘉，但是盲目魯莽的作出挑戰拙者則不敢苟同。除此之外，由於對勝負太過執着，因而令他們為求取勝不擇手段，例如以往《STREET FIGHTER II》中的輕腳「屈撻」，或時至今日仍健在的「詐讓ROUND」等，都是遊戲迷對勝負過於執着，忘卻遊戲應有的態度。只為遊戲中的勝負，竟毫不知恥地咒罵對方，而更不該的是敗者利用武力恐嚇對方以求取回在遊戲中的挫敗感，實為我輩中人引以為恥。

近這數年間，香港經濟、社會發展急促，人們對遊戲的態度着實很大改變，其或多或少亦受「即食文化」所影響。他們不肯花長時間去學習和熟練遊戲的系統技巧，反之，往往一覺得系統繁複多變便會知難而退，然而他們所需要的是能夠迅速熟練，輕易戰勝電腦為樂趣的遊戲。日本人的民族根本性與香港人很不同，他們對遊戲的熱誠和態度都很值得我們去學習，不追求對戰中的勝負，亦不會對勝負抱有執念，依然置遊戲於消閒娛樂的平常心，從對戰中的過程得到樂趣。拙者希望通過此文章，令更多遊戲迷了解遊戲的真義，希望大家在玩遊戲時先問自己「為什麼而遊戲？怎麼樣去遊戲？」。(KOTARO)

十二月將至，聖誕就到了，
各位有無想過什麼遊戲會陪你過聖誕呢？
下期滙題目係「聖誕節期待之作」，
歡迎讀者投稿參與。

精武門

TEXT: KOTARO

精武精神

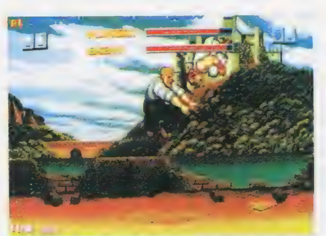
各位讀者大家好，拙者是《精武門》的筆者KOTARO，這個專欄今回是首次和大家見面，請多多指教！話説回來，《精武門》此專欄主要為大家介紹格鬥遊戲的歷史演化、格鬥遊戲獨特的專有名詞和系統，以及教授一些格鬥遊戲中不可或缺的操作技巧。當然此欄並非單單只有拙者能夠發表意見，其實拙者亦非常希望讀者能參與其中，給予任何寶貴的意見，還有若大家對格鬥遊戲上有甚麼疑難，以及戰術上的賜教，拙者都非常歡迎你們的來信，從討論中更加了解格鬥遊戲精粹。

格鬥遊戲歷史之演化

對戰格鬥遊戲的概念，主要源自動作遊戲，但兩者的形式有着很多不同之處，經過續步演化，才出現今日的格鬥遊戲。早期動作遊戲，是以STAGE劃分，利用橫向和縱向移動的方式前進，當中更設定敵人的出現，以及版面的各種效果，而BOSS STAGE戰鬥的設計則與現時的格鬥遊戲非常相近，於當時來説已確立了格鬥遊戲的雛形。

對戰格鬥遊戲系統的雛形

在動作遊戲不斷的進化中，出現了形式不同的新類型遊戲，如《功夫》、《空手道》和《跆拳道》等，它們不但將動作遊戲再次轉化，令格鬥與動作遊戲分野。此外，《功夫》亦確立了格鬥遊戲不可或缺的系統——指令技，它以簡單的攻擊掣配合十字捍上的八個方向，組合出十六種不同變化的攻擊，於當時來説是一大突破，而指令概念亦早於此時萌芽。（待續）



■對日後格鬥發展史有着深遠影響的遊戲《STREET FIGHTER》



■確立早期指令的雛形之遊戲《功夫》



遊言戲語 第一回

by HAJIME少尉

《RPG》

大家好！由今期開始，HAJIME便會在這裏和大家暢談電視遊戲世界內出現的各種名詞，其中有實在的，也有幻想性的，總之就如題所示，「遊」言「戲」語一番。

言歸正轉，相信看到題目不少人會失笑：RPG之嘛，係人都知啦！不過，我們平時説的／玩到的RPG，不外乎FF、DQ之類的電腦RPG（簡稱CRPG），但可曾想過所謂RPG是何解？最早作商業用途，歷史最悠久的RPG是哪一個？

名作中的名作

RPG即ROLE PLAYING GAME——角色扮演遊戲，顧名思義就是一種由玩者飾演其他角色來進行遊戲；而世界上第一隻作商業用途的RPG，就是由美國TSR公司的Gary Gygax於1974年構思，並於70年代中發行的桌上RPG（TRPG）《DUNGEONS & DRAGONS》，在推出後不僅瞬即在美國流行起來，更被翻譯成多種語言，成為全球最多人玩的RPG，香港亦曾在79年引入其中文版。它是一隻典型的中世紀「劍與魔法」、「巫師與龍」的遊戲，他不但奠定了一種劃時代的遊戲類型，像等級、經驗值、HP、職業和種族等名詞和概念，還有一個形象化和有系統的世界觀，這一切不僅影響到日後西歐RPG的發展，而是全球性的。而相信有不少人會對這個名字有印象，對了，CAPCOM公司在94年推出的四人動作遊戲《DUNGEONS & DRAGONS THE TOWER OF DOOM》的「元祖」是也。



■《DUNGEONS & DRAGONS》系列，現已停產

■取而代之的《ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS》系列（圖為舊版）

RPG的媒介和發展

在早期它可以簡單至只需幾顆不同的骰子（由常見的六面骰，到四面骰、八面骰、十面骰以至二十面骰等等，視遊戲系統和情況而使用）一本RULE BOOK和記錄用的紙和筆便可以進行，亦可以像戰棋般動用上棋盤和大量棋子，甚至精美的金屬模型。而此時RPG還是要幾個人一起進行，但在基於時間和場地的問題下，只得一個人又想玩RPG時怎辦呢？於是為這類人仕設計，只得自己一個人都可以玩的RPG遊戲便應運而生。這類RPG在「劇本」有各種選項（有點類似早年的「抉擇叢書」），每節文字都上加上了顏色，在你進行時使用顏色膠片才能看到；不過這還是得看玩者的自制能力，因為你大可以看清遊戲的分枝和選項來作選擇的，當然，若這樣做便會令神秘感和趣味性大打節扣。而隨着科技的發展和廉價化，電腦RPG（CRPG）亦隨之誕生，更逐漸取代了個人式RPG的地位。

（哎！一開始動筆便停不了手，下回《遊言戲語 第二回 續RPG的媒介和發展》請密切留意！再見！）



■系統上非常簡化的《DRAGON QUEST》；雖然又有骰子、卡牌又有金屬人形棋子，但不是棋來的！



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

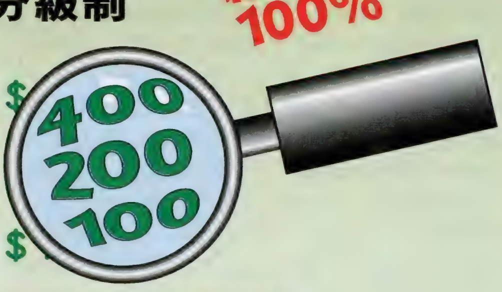
GAME料分級制

一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「*冇料到*」？抑或你覺得自己是機壇…*明日之星*、*懷材不遇*？《遊戲誌》俾個機會你挑機（*投稿攻略法*），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

街頭GAME霸王

文：ZAC

(AM SHOW之後，有好多新GAME到咗，大家要小心自己個錢袋呀！！)

落街有乜新嘢玩？

話說哩排到咗好多新GAME，唔知大家有冇玩過吓？NAMCO隻《FINAL FURLONG》(騎馬仔)就到咗，連電視台都去咗採訪，你都咪話唔激(不過講真，玩完就好鬼死軟呀個身軀，不過據講本月中仲會到埋隻「撐艇機」，可惜係唔會有姐姐陪你一齊玩)。仲有乜呢？例如SNK隻《SHOCK TROOPERS》，玩過嘅機友就話好難玩，但係就好過癮。鬼咩，哩排咁少哩類動作GAME玩，要嚟頂吓癮都好吖。所以嗰日某機鋪老細問小弟，佢話：「你話哩隻嘢掂唔掂？」小弟就答：「要個勢好似以前《D&D》咁就難啲，但係起碼會一直KEEP住有人玩咁啦。」講真，哩隻嘢又幾過癮嘅，可以玩玩吓換人。至於詳情，就請大家睇返早兩期本誌嘅AM SHOW報導啦(此乃廣告)。除咗哩啲，CAPCOM嘅《VAMPIRE HUNTER 2》同《VAMPIRE SAVIOR 2》都到咗，但係返貨比較少，唔知大家有冇見過？未見過嘅機友可以到威×旗下嘅鋪頭吸吸。而哩兩隻GAME充滿秘技，例如《VAMPIRE SAVIOR》都有嘅「角色承繼模式」，仲有一個叫「木偶MODE」(即係話對手用乜人物，你就要用返同一個人物)，亦都有好多隱藏人物，例如《VAMPIRE SAVIOR》入面嘅「真 • BISHAMON」、「舊版DONOVAN」等等，詳情請睇今期秘技嗰欄啦(又係廣告)。SEGA隻《LE MANS 24》都到咗，幾好玩㗎，詳情請睇本誌嘅新欄《業務機戰隊》啦，哩個欄以後都會同大家講吓啲新奇古怪又好玩＋得意有趣嘅街機GAME㗎(明係廣告)！仲有隻《FIGHTING武術》都到埋啦，但係返貨比較少，見到就好玩嘞。嚟緊仲會有乜新作呢？好似有《雷電FIGHTERS 2》(廣告：今期有介紹)，同埋一隻堪稱「飛機KOF」嘅飛機GAME，哩隻GAME叫做《BATRIDER》，係由EIGHTING同RAIZING開發嘅。佢哋以前嘅作品就有《魔法大作戰》、《疾風魔法大作戰》同《蒼穹紅蓮隊》等。今次佢哋就將哩幾隻GAME入面嘅戰機同新設計嘅戰機(共18架)集合埋一齊，出咗哩隻GAME。玩法就同平時嘅飛機GAME差唔多，不過玩之前閣下係可以自由咁「TEAM EDIT」，當閣下第一隻機被擊落之後，第二名「隊友」就會出擊。簡單啲講就係，一局有三隻飛機，每隻機嘅性能都唔同，而哩啲機係任由閣下自己揀嘅。聽講要98年1月左右先出，大家等吓啦。



■哩個就係「真 • BISHAMON」嘅勇姿嘞

點解會咁貴？

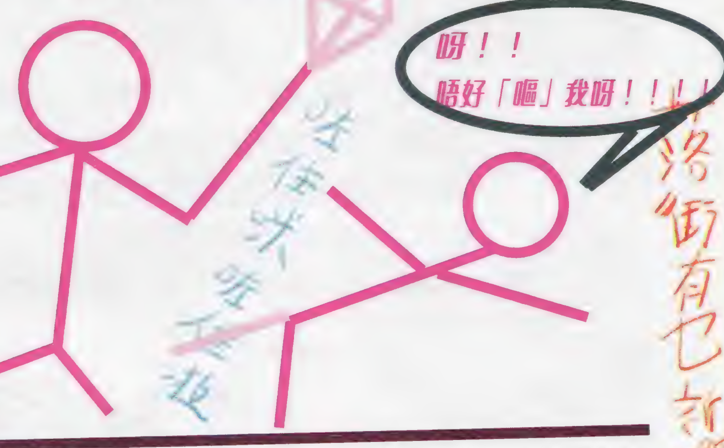
唔知大家有冇去過啲「大型場」(例如「新0機」、「孖叉鬆」)玩？唔知大家會唔會覺得佢哋啲機索價比市價高？知唔知點解呢？據小弟嘅了解，原來除咗係啲裝修貴之外，就係租金貴嘞。咁有幾貴呀又？例如哩個「男哥娛樂公園」咁，有上過去嘅機友們不妨估吓佢每個月要幾多錢租金？唔講唔知，原來要成差唔多100萬個大洋一個月呀，仲未計人工添㗎！大家可以計吓，如果計埋人工，咁佢一個月頭要有支出幾多呢？所以佢哋啲遊戲會收貴啲。雖然係貴咗啲，但係佢哋亦都提供咗一啲比較冷門嘅遊戲同一啲更高級嘅服務(例如有實Q哥哥「保護你」)俾大家。真係可以當係有「去酒店打機」咁嘅感覺呀。

點解返貨少？

大家會唔會覺得有啲GAME返貨比較少？知唔知點解呢？可能有啲機鋪老細覺得隻GAME個勢睇嚟唔係咁掂，所以唔入，但係佢哋有時又會因為某一啲原因而唔入GAME㗎。好似話《F×G×T×N G×術》咁。哩隻GAME造得唔錯，仲幾好玩添，但係點解香港咁少見？有啲機鋪老細同小弟講(又講「秘聞」)，原本佢哋都想入，但係K×N×M×就話，如果要入GAME，就一定要連埋佢隻專用機殼一齊入。咁就貴咗幾萬個大洋，而且個殼又大，所以唔係咁多場願入。於是乎哩隻GAME喺香港就比較少見嘞。希望遲啲×O×A×I嘅態度會軟化，等多啲人可以玩吓佢哋哩隻佳作啦。



■哩個就係《×I×H×I×G武×》嘅機殼嘞



鳴謝：GAME ZONE提供拍攝場地

業務機戰隊 ARCADE RANGER

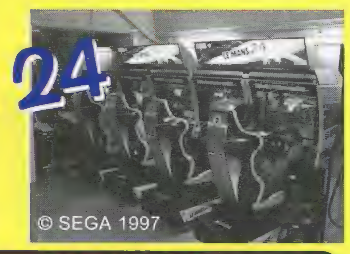
主特人—黃戰士：阿隊
隊員—紅戰士：阿葉、粉紅戰士：阿霧、黑戰士：阿基、藍戰士：阿墊
協力、攝影：ZAC、小健健
鳴謝GAME ZONE提供拍攝場地

序言：



大家好！我是本隊的長官！「秘密組織GPM」成立本隊的目的，就是為廣大讀者找尋一些既新、又特別的街機遊戲（日語稱之為「業務用遊戲」）。而我們除了有介紹外，也會有玩者訪問、遊戲背景介紹等等。閒話少說，現在就等我們的黃戰士—阿隊為大家介紹這隻SEGA最新推出的賽車遊戲吧！

LE MANS 24



甚麼是「LE MANS 24」？

在現實世界中，「LE MANS」其實是法國一條賽道的名稱。在這裏每年會舉行一個名為「LE MANS 24小時耐力賽」的賽車活動。顧名思義，在這場比賽中賽車需要連續賽24小時，（但有數名車手輪班）而哪一架賽車跑得最多圈數的，就可成為冠軍。

它的機殼有甚麼特別呀？

其實若大家有玩慣SEGA的賽車GAME，就會不難發現原來《LE MANS 24》的機殼是跟《SEGA TOURING CAR》所用的一樣的！那麼攻略過《SEGA TOURING CAR》的朋友，會否對《LE MANS 24》較易上手呢？



■在本GAME中共有四個視點，而玩者就可用這兩個「ZOOM IN」及「ZOOM OUT」鍵來選擇之。



■這就是《LE MANS 24》的呔盤、波箱及波　。波箱使用的是漸進式的設計，跟《DAYTONA USA》的傳統式有很大分別。故此玩者亦需練習另一種拖波技術來入彎了。

跟其他賽車GAME最與別不同的是？

玩者可隨時加入？！

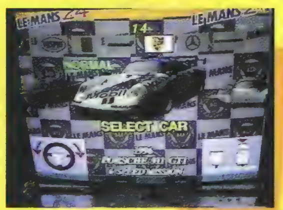
在一般的賽車遊戲中，若玩者想進行通訊對戰的話，就一定要跟朋友仔一起開始遊戲；不過在這遊戲就不需要了。，只要玩者所選的賽道跟其他遊戲中的玩者是一樣的話，就算人家已開始遊戲，也可中途參戰，跟他們在賽道上鬥過你死我活。

把24小時壓縮成數分鐘？！

不錯！都於真實的「LE MANS 24」是要賽一整天的，而落到遊戲內總沒可能一局遊戲玩一天吧？所以就會把這24小時變成數分鐘，而且在這數分鐘內亦有日間、黃昏及晚間之分。在遊戲完結後，電腦會以玩者跑了多少小時來作評級。

加時間與減時間的奧義！

一般的賽車遊戲玩者只可經過CHECK POINT才可獲得更多的時間，不過在《LE MANS 24》中只要玩者每超越一架車就可獲得更多時間。相反，若果玩者被其他賽車越過就會被扣掉時間。而這系統絕對是可令賽事更緊湊的。



■在本GAME中所有賽車皆是有實物存在的！你想駕實時捷還是平治？



■只要一追過前車，就有秒數加。哈哈，又多4秒用。





■在遊戲中突發事件時有發生，就像真的賽事一樣。有時會見到敵車引擎着火；甚至是有架跑車着了火橫泊在賽道中，故比賽時要打醒十二精神呀。



■入了夜賽道旁的建築物處燈光火着的，景物明顯地跟日間有所不同。

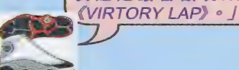


■最近的街機遊戲中很多都有廣告的，這隻《LE MANS 24》也不例外，而且它們的製作也絕不馬虎啊。

訪問：

哈，我阿隊持地找來了《G+》編輯部中兩名對玩賽車遊戲甚有經驗的編輯ARTHUR及DIAS來作一個訪問，大家一起分享一下他們對此遊戲的玩後感吧。

ARTHUR：「我就覺得GAME中那三個遊戲模式給我的感覺也差不多。然而那遊戲中帶出那種速度、賽事的氣氛及感覺也蠻不錯。但那個過車會加時、被追過會減時的系統就稍嫌毒辣。不過我還是最喜歡玩NAMCO的《VIRTORY LAP》。」



DIAS：「這類型的賽車遊戲（24小時耐力賽）在街機上實為少見，故它推出實有些新鮮感。而且論操控及速度感，也比很多SEGA的賽車遊戲出色，畫面也十分仔細。但SEGA賽車GAME我還是最愛《DAYTONA USA》，《LE MANS 24》就居於次位。」

哈哈，今期就小試牛刀的介紹到這裏，下期讓其他戰友為大家介紹更多有趣的街機啦。我就是黃戰士阿隊，請呀！

新GAME時間表

PlayStation

11月發售遊戲

27日	ザ・心理ゲーム３	心理遊戲 3	VISIT	5800日圓	TAB
	ぷよぷよＳＵＮ決定盤	PUYOPUYO SUN決定盤	COMPILE	4800日圓	PUZ
	実戦パチスロ必勝法５	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	5800日圓	ETC
	ＲＰＧツクール３	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	アサンシア～魔杖の呪縛～	亞煞西亞~魔杖之咒縛~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	ＨＹＢＲＩＤ	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
	GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944	"GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944"	ELECTROCOIN JAPAN	5800日圓	STG
	ウォークラフトＩＩ:ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ロックマン8 メタルヒーローズ(ザ・ベスト)	洛克人8 METAL HEROES(THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	9800日圓	SLG
	逢いたくて~your smiles in my heart~おろしたてのダイアリー	想見你	KONAMI	1980日圓	SLG
	ミッドナイトラン~ロード ファイター2~	MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~	KONAMI	5800日圓	RAC
	GADGET -Past as Future-	GADGET -Past as Future-	SYNERGY幾何學	5800日圓	AVG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	5800日圓	ARPG
	DX億万長者ゲーム(ザ・ベスト)	DX億萬長者遊戲+C86	TAKARA	2800日圓	SLG
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ＨＡＰＰＹ ＨＯＴＥＬ	快樂酒店	東北新社	5800日圓	SLG
	デアデビル ダービー	DARE DEVIL DARBY	HARVEST ONE	5800日圓	RAC
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	にゃんとワンダブル(ザ・ベスト)	小貓小狗WONDERFUL(THE BEST)	BANPREATO	2800日圓	SLG
	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋俱樂部	HECT	4800日圓	TAB
	ドラゴンビート~レジェント オブ ピンボール~	DRAGON BEAT~波子機傳說~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
下旬	サイバーボッツ~フルメタル マッドネス~	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG

12月發售遊戲

4日	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.1	哥布拉 魔幻鎗 Vol.1	SCE	2000日圓	ETC
	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.2	哥布拉 魔幻鎗 Vol.2	SCE	2000日圓	ETC
	ＣＲＩＴＩＣＡＬ ＢＬＯＷ	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	Ａ５ Ａ列車で行こう５	A5	ARTDINK	6500日圓	SLG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	エージェント・アームストロング~秘密指令大作戦~	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	STG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	7800日圓	TAB
	ワープロセット	文字處理器SET	光榮	29800日圓	ETC
	ワープロセット(ビデオキャプチァ対応版)	文字處理器SET(VIDEO CAPTURE對應版)	光榮	36800日圓	ETC
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	森田将棋	森田將棋	SETA	6800日圓	TAB
	ダムダム ストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	4800日圓	ACT
	サイドバイサイドスペシャル	SIDE BY SIDE SPECIAL	TAITO	5800日圓	RAC
	Ｘ．ＲＡＣＩＮＧ	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	ARMORED CORE PHANTASMA	FROM SOFTWARE	4800日圓	ACT
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	小丑殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
11日	ＳＩＤＥＷＩＮＤＥＲ ２	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	オレっ！トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	幻世虚構 精霊機導弾	幻世虛構 精靈機導彈	SCE	5800日圓	STG
	闘姫伝承ＡＮＧＥＬ ＥＹＥＳ	門姫傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	マリア~君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	エイブ・ア・ゴーゴー	ABE a GO GO	GAMEBANK	5500日圓	ACT
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	6800日圓	SLG
	実況 Ｊリーグウイニングイレブン3	實況日本職業足球聯賽WINNING ELEVEN 3	KONAMI	5800日圓	SOC
	出たなツインビーヤッホー!デラックスパック(ザ・ベスト)	兵蜂YAHOO! DELUEX PACK(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
18日	クラッシュ・バンディクー2 コルテックスの逆襲	CRUSH BANDICK 2 哥狄斯之反擊	SCE	價格未定	ACT
	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	6800日圓	ACT
	学校を作ろう !!	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	ザ・コンビニ2~・　国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG
	わくわくダービー(仮称)	心跳打啤（暫名）	KSS	5800日圓	RAC
	ＡＩ将棋 ２	AI將棋 2	SOFTBANK	5800日圓	TAB
	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 97年版	創造車隊模擬2 Formula GRAND PRIX 97年版	COCONUTS JAPAN	價格未定	SLG
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	5800日圓	SPT
	電車でＧＯ!	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	パネルクイズ アタック ２５	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
23日	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	必殺パチンコステーション2	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	桃太郎電鉄 ７	桃太郎電鐵 7	HUDSON	5800日圓	SLG
25日	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	サムライスピリッツ天草降臨 スペシャル	侍魂天草降臨 SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	ときめきメモリアル~forever with you~(ザ・ベスト)	心跳回憶（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	SLG
	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
上旬	セロファーンズ	CELL FANS	NINE LIFES	4200日圓	ETC
中旬	機動戦士Ｚガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	7800日圓	ACT
下旬	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
12月	竜機伝承～ＤＲＡＧＯＯＮ～	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
	ＭＯＴＯ ＲＡＣＥＲ	MOTO RACER	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ロスト・ワールド ジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	釣道 海釣り編	釣道 海釣編	OZ CLUB	5800日圓	SPT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロックマンＤＡＳＨ	洛克人DASH	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol.2(仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol 2(暫名)	TEN研究所	5800日圓	ETC
	ロマックス	LOMAX	TOMY	4800円圓	ACT
	テイルズ　オブ　デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	モノポリー	大富翁	HASBRO JAPAN	5800日圓	TAB
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

97年冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク３Ｄ	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	Ｇ･Ｏ･Ｄ ｐｕｒｅ	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮称)	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	宇宙のランデヴー～ＲＡＭＡ～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	サイドポケット３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	マス･デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	将棋最強３	將棋最強 2	魔法	價格未定	TAB
97年	ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說檬面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	ツインビーＲＰＧ	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	風のクロノア~door to phantmile~	風之古羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG

98年1月發售遊戲

1月1日	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	5800日圓	RAC

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1月8日	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800日圓	RAC
1月10日	グルーヴ地獄V	絕妙地獄V	QUEN SONY RECORD	價格未定	ETC
1月15日	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	マイティ ボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	價格未定	SPT
	大阪湾岸バトル	大阪灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
1月16日	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
1月22日	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	コナミアンティークス~MSXコレクションvol.2~	KONAMI懷舊~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
	信長の野望・全國版	信長之野望 全國版	光榮	5800日圓	SLG
1月23日	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
1月29日	スペクトラルタウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	Bust A Move	Bust A Move	ENIX	6800日圓	ACT
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
1月下旬	ビーバス&バットヘッド ヴァーチァル・アホ症候群	癟仔B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ネクタリス（仮称）	NECTARIS（暫名）	HUDSON	價格未定	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
1月	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	OPTION チューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	公道最速伝説 頭文字D	公道最速傳說 頭文字D	講談社	5800日圓	RAC
	ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	光榮	5800日圓	ACT
	サテライトTV	衛星電視	日本一SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Battleround USA	Battleround	日本物產	5800日圓	不詳
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG

98年2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2月5日	R-TYPES	R-TYPES	IREM	價格未定	STG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷3 with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
2月12日	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
2月26日	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	ウィザードリイリルガミン サーガ	巫術LYLGAMYN SAGA	SOLITON SOFTWARE	5800日圓	RPG
2月	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	超人 FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	價格未定	FIG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	イワトビンギンROCKY x HOPPER2（仮称）	ROCKY x HOPPER 2	KARITYUA BABURIISYAZU	4800日圓	TAB
	激突!!スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	價格未定	RAC
	The Legend of Heroes III 白き魔女	英雄傳說III	GMF	5800日圓	RPG
	Project V-6	Project V-6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	チョロQ ジェット レインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	ナイトメア クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	東京23区制服WARS	東京23區 制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG

98年3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
3月下旬	スターオーシャン The Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
3月	EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	Go! Go! ターボキッズ	Go!Go! TURBO KIDS	TGL	5800日圓	ACT
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED	HECT	6800日圓	SLG

98年4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4月	The Legend of Heroes 英雄伝説I&II ~ドラゴンスレイヤー英雄伝説~	英雄傳說 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG

98年5月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG

98年6月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
6月	The Legend of Heroes IV ~朱紅い雫~	英雄傳說IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG

98年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
98年春	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	價格未定	ETC
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	不詳
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星的記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	悠久幻想曲2（仮称）	悠久幻想曲 2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	イメージファイト&X マルチプライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	卒業III~Wedding Bell（仮称）	卒業III~Wedding Bell（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	究極クイズ こたえてブリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープ ザ キッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C.C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅倍俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極速速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングニティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

クラシックロード 優駿2(仮称)	優駿2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨(仮称)	厄慘	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
NHL98	NHL98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
NHL Breakaway	NHL BREAKAWAY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタスティック フォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
マジック·ザ·ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
東京魔人学園剣風帖(仮称)	東京魔人學園劍風帖(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
SNKファン-CD 餓狼伝説編(仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳說編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ASTRO NoKA	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン·ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
CHiLL	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
NAP·NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康~	光榮	6800日圓	ETC
NBA パワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	價格未定	SPT
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビル(仮称)	JUDGE DEVIL(暫名)	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディング スタッド2(仮称)	BREATHING STUD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス(仮称)	BROKEN HELIX(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
実況アメリカベースボール(仮称)	實況美國棒球(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
新体験3D アクション(仮称)	新體驗3D ACTION(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王~たたかえ!カプセルモンスター~(仮称)	遊戲王~戰鬥吧!膠囊怪物~(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
Buckle Up!	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
いくぜ ぶたゲー~牧場の王様~(仮称)	牧場之王(暫名)	SHANGLY LA	6600日圓	SLG
3Dロボットシューティング(ダブロー·イ·ゼロウ)(仮称)	3D機械人射擊(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
バーチャルリモコン(ヘリポート1)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダーラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE(仮称)	DEAD OR ALIVE(暫名)	TECMO	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ナムコアンソロジー1(仮称)	NAMCO選集1(暫名)	NAMCO	5800日圓	ETC
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン(仮称)	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
星で発見!たまごっち(仮称)	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	價格未定	SLG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝(仮称)	OGARIAN亞人傳(暫名)	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
プリズナー オブ アイス~邪神降臨~	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
エイプ(仮称)	APE(暫名)	SOFTBANK	價格未定	ACT
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK(仮称)	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス(仮称)	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャルパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー·イ·ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1(仮称)	MAGICAL DROP PLUS 1(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館(仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー·オブ·ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインス2(仮称)	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打吡MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Screamer 2(仮称)	Screamer 2(暫名)	Tears	價格未定	RAC

SATURN



11月發售遊戲

27日	プラドルDISC VOL.8 古川恵美子	偶像DISC VOL.8 古川惠美子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	リフレインラブ~あなたに逢いたい~	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG

	ガイア・ブリーダー	GAIR BLEEDER	ASPECT	5800日圓	SLG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	6800日圓	AVG
	ウォークラフト II:ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	貞本義行イラストレーションズ	貞本義行 ILLUSTRATIONS	GAINAX	4800日圓	ETC
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王(連4M擴張RAM帶)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	VENDAL HEARTS~失去了的古代文明~	KONAMI	4800日圓	RPG
	メッセージ・ナビ	MASSAGE NAVY	SIMS	2800日圓	ETC
	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES/心跳SELECTION VOL.2	SEGA	4800日圓	ETC
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG

12月發售遊戲

4日	SONIC R	SONIC R	SEGA	5800日圓	ACT
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	5800日圓	AVG
	馬なり 1ハロン劇場	這是馬 1個栗子劇場	MICRONET	5800日圓	SLG
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	実況パワフルプロ野球S	實況POWERFUL職業棒球S	KONAMI	5800日圓	SPT
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	5800日圓	STG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL. 9 永松恵子	偶像DISC VOL.9 永松惠子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	ジャングルパーク~サターン島~	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	デジグ マックナイト~アート コレクション~	DESIGE MACNIGHT~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグ ラッセン ~アート コレクション~	DESIGE RISEEN~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	HOP STEP あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ジャングルパーク~サターン島~ 限定生産版	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	5800日圓	ACT
	バーチャル競艇2	VIRTUAL競艇 2	日本物產	6800日圓	RAC
11日	プリンセスクラウン	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 1(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.1(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	マリア~君たちが生まれた理由~	瑪莉亞~你們生存的理由~	AXELA	6800日圓	ETC
	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL 10 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
	アルカナ・ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	6800日圓	TAB
	大江戸ルネッサンス	大江戸文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	サターンボンバーマンファイト(仮称)	SATURN BOMBERMAN FIGHT(暫名)	HUDSON	5800日圓	ACT
	テトリスS(サターンコレクション)	俄羅斯方塊S(SATURN COLLECTION)	BPS	2800日圓	TAB
	悠久の小箱	悠久之小箱	MEDIAWORKS	2980日圓	ETC
	エネミーゼロ(サターンコレクション)	ENEMY ZERO	WARP	2800日圓	AVG
18日	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	5800日圓	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	水滸伝 天導一0八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL. 11 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	反射でスパーク!	反射SPARK	SIEG	5800日圓	ACT
	テクストート・ルド~アルカナ戦記~	亞路嘉拿戰記	PAI	6800日圓	SLG
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
25日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル お買い得セット	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
28日	プロ野球チームもつくろう!	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
下旬	ファーランドサーガ(仮称)	FARLAND SAGA(暫名)	TGL	6800日圓	SRPG
	ザ・スターボウリング Vol. 2	THE STAR BOWLING Vol.2	YUMEDIA	6800日圓	SPT
12月	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	クローズTHE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	CROSS THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ATENA	5800日圓	ACT
	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~悪魔全書第二集	惡魔全書第二集	ATLUS	2800日圓	ETC
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	蒼穹紅蓮隊 バリューパック	蒼穹紅蓮隊VALUE PACK	EA VICTOR	價格未定	STG
	ガンブレイズS	GUNBRACE 2	KID	6800日圓	RPG
	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	ウィザードリィ ネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	ジュンクラシック c. c. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol. 2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98	PONNY CANNON	5800日圓	SPT
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	じゃんぐリズム	跳 舞遊戲	ALTRON	5800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

97年冬	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	5800日圓	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	バーニング レンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
97年	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

98年1月發售遊戲

1月15日	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	5800日圓	AVG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
1月22日	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
1月29日	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	UNO DX(仮称)	UNO DX(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	TAB
1月	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	魔法少女プリティサミー~ハートのきもち~	魔法少女PRETTY SAMI~心之感覺~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業アルバム	卒業ALBUM	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG
	SDガンダム G CENTURYS(仮称)	SD高達 G CENTURYS(暫名)	BANDAI	6800日圓	SLG
	ダンジョン・マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG

98年2月發售遊戲

2月12日	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
2月中旬	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
2月	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	價格未定	SLG

3月以後發售遊戲

3月	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
4月	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
98年春	TILK~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	白き魔女-もうひとつの英雄伝説-	白色魔女-再一個的英雄傳説-	HUDSON	6800日圓	RPG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG(仮称)	WORLD SOCCER RPG(暫名)	ENIX	價格未定	SRPG

98年發售預定遊戲

	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 2(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲2(仮称)	悠久幻想曲 2(暫名)	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	價格未定	STG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 3(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG

98年	イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	ＬＯＯＳＥ（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

実況Ｊリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	價格未定	SOC
ＧＴ ２４	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接續TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄戦記~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄戰記~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ＳＮＫ ファン-ＣＤ 餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
ＣＨＩＬＬ	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	價格未定	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	價格未定	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
バイオハザード ２	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトＸＬ	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック　ザ　ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（MODEM 專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
スタートリング オデッセイ １	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング オデッセイ 2 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ＲＡＹＭＡＮ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ドラゴンナイト４	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
Ｘ-ＪＡＰＡＮ ２（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
Ｖ．Ｒ．麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ＡＲＥＮＡ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
ＫＲＡＺＹ ＩＶＡＮ	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Ｅｖｏｌｕｔｉｏｎ（仮称）	瞳 Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
ＲＡＮＳＡ-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルＤＩＳＣ	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックＣＤ２（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ＭＶＰベースボール '９６	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
３Ｄウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ３	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプＵＰガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルＤＩＳＣコスプレーヤーズ２	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業Ｓ（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC

N64

11月發售遊戲

21日	プロ麻雀　極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	6800日圓	TAB
	ティディーコングレーシング	DD KONG RACING	任天堂	6800日圓	RAC
28日	HEIWAパチンコワールド64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	7900日圓	ETC
	６４大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	7980日圓	SPT
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	6980日圓	STG
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	ファミスタ ６４	FAMISTA 64	KONAMI	6800日圓	SPT

12月發售遊戲

5日	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC

	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	6980日圓	FIG
12日	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	6800日圓	SPT
	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	6980日圓	ACT
	ヨッシーストーリー	YOSHI之故事	任天堂	6800日圓	AVG
18日	飛龍の拳シイン(仮称)	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	6980日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	7800日圓	ACT
	ハイパーオリンピックンナガノ 64	超級長野奥運會 64	KONAMI	6800日圓	SPT
19日	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	バーチャルプロレスリング64	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	價格未定	SPT
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	5980日圓	SLG
中旬	遥かなるオーガスタ MASTER' 98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
	64で発見!たまごっちみんなでたまごっちワールド	64 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
12月	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	ARPG
	スペース ダイナマイツ(仮称)	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT

97年發售預定遊戲

97年冬	魔法聖紀エル テイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ファイティング カップ(仮称)	FIGHTING CUP(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	超空間ナイタープロ野球キング2(仮称)	超空間NIGHTER職業棒球王2(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	6980日圓	AVG
97年	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT

98年1月發售遊戲

1月4日	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
1月29日	NBA IN THE ZONE' 98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	價格未定	SPT
98年1月	忍たま乱太郎 1・2・3(仮称)	忍者亂太郎 123(暫名)	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
98年2月	ラストレジオンUX(仮称)	最後軍團UX(暫名)	HUDSON	價格未定	不詳
98年3月	MOTHER 3(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	シムシティ 64(仮称)	SIMCITY 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ポケットモンスター 64(仮称)	POCKET MONSTER 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	マリオペイント 64(仮称)	MARIO PAINT 64(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

98年發售預定遊戲

98年春	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	比格治健康嗎(暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム(仮称)	賽車遊戲(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ウェインガレツキー 3D ホッケー(仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン(仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ 3D(仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球5(仮称)	實況力量棒球5(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名・64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
スーパーマリオ RPG 64(仮称)	超級瑪利奥RPG 64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランボルギーニ64	林寶堅尼64	TAITO	價格未定	RAC
ランホルキーニ64	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳

雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘~バトルダンサーズ(仮称)	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード(仮称)	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT

超級任天堂

12月發售遊戲

19日	爆球連発 スーパービーダマン	爆球連發!超級必達人	HUDSON	4800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年冬	HEIWA Parlor! Mini 8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor! Mini8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG
97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

發售日未定遊戲

パルスタープラスト	PULSE STAR 2(卡帶)	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト	PULSE STAR 2(CD-ROM)	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(卡帶)	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

PC-FX

11月發售遊戲

11月	カクテルドリームきゃんきゃんバニーエクストラDX&Piaキャロットへようこそ	COCKTAIL DREAM	NEC HE	12000日圓	SLG

12月發售遊戲

12月	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG
	アンジェリーク 天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG
12-1月	アニメフリークFX VOL. 6	動畫現像 VOL.6	NEC HE	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	ファーストKiss☆(仮称)	初吻(暫名)	HUNECKS	價格未定	SLG
	はたらく★少女 てきぱきワーキンラブFX	爽快WORKING LOVE FX	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG



怪盜芝士至今在逃

受害者KOTARO決意以暴易暴

【本報記者報道】本報編輯天草四郎時貞曾報導KOTARO的芝士薯片被盜一案，由於FBI駐GPM專員AGENT X辦事不力，疑犯至今仍然逍遙法外。受害者KOTARO已經達至忍無可忍的地步，還決定變身成「紅色眼睛、黑色身體」的「假面黑騎士」實行以暴易暴。AGENT X解釋由於連日受到「交保護費呀細路！」這句神秘SCREEN SAVER所纏擾，以致一直精神低落。此外，G＋警察局的矜持警官又要遠征日本追查道化人型協助放工後之魔術師逃獄一案，令警力顯得更加薄弱，金田七七快來幫忙吧！！P.S別忘記帶來你珍藏已久的「廣末涼子許茹芸」寫真集。（洗吹丈）


■超能力感應者教主以最後一塊薯片碎所感應出的怪盜芝士圖（設計圖片）

■KOTARO在極度憤怒的情況下變成「假面黑騎士」（設計圖片）

多年胡亂生涯

終於找到出路

【本報福利版報道】GPM編輯部經過兩年多有如狗竇的生涯後，終於在11月請得保母一名，以後各兄弟姊妹也不用在書海中找書、不用再為大量讀者來電而沒時間寫稿、取「俾地卡薯」同「CHAM數」就更加快手、讀者上門取獎品就絕對唔會受到不必要嘅傷害。不過有樣唔好嘅就係攻略編輯部以後爆音樂（爆粗）都會有所顧忌，TAZ以免也無法再在房仔睡覺（以前ZAC坐就真係理得佢死…P.S.ZAC只係搬竇，唔係走人）（教主）

體育

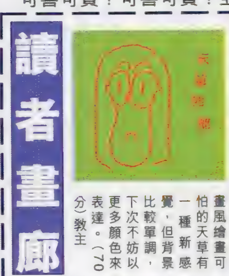
教主嘅中學同學以前係愉園嘅龍門，可能係現實生活迫人，佢後來放棄做球員轉而賣保險。點知教主個朋友金金上個月同我講出一個令人十分欣慰嘅消息，原來亞簡一路都冇放棄足球，現在是甲組（雖然榜尾）「五．一七」嘅龍門，表現一向出色，昨日銀牌表現更加神勇，成功淘汰勁旅快譯通，可喜可賀！可喜可賀！亞簡！你喜歡足球嗎？！

讀者畫廊

◆今期讀者畫廊的冠軍係豬太郎同學，你可得到雅達利HOT PAD一對

■題目：亂髮
作者：豬太郎

評語：霸王丸的頭髮畫得十分神似，完全捕捉到霸王丸睡醒時一瞬的感覺，太似了！！難道你是他的…（85分）教主



■題目：草圖
作者：丸尾

評語：以兒童畫一樣嘅畫風繪畫可怕的天草有一種新感覺，但背景比較單調，下次不妨以更多顏色來表達。（70分）教主

散文與詩

MADOKA！自從你引退之後真係有D青黃不接嘅感覺。唯一安慰是RQ鈴木史華風采依然：又唔可以再貼張超巨型MIHO大海報，不如益吓TAZ啦！咁好人呀佢！（ZAC）

失物尋主

【本報社會版報道】LXXXY姊姊，你的字典、PS記憶卡、杯麵、餅乾仍然留在編輯部，有空可回來取回（BUT你嘅杯麵已經比「神偷杯麵」食咗：餅乾亦在昨晚成為八皮大蛇同八碟眾嘅祭品）（TAZ）

HAJIME少尉（LV12）電腦記錄

M.S.B.SYSTEM version5.2 009711191126

哈哈！《遊戲誌》改革之後，就有這麼一大片空間可以讓我們「盡情享用」了（雖然是每人一期）！好了，閑話休題，這次本少尉仍是不離本行（……）——《VIRTUAL-ON》！GET READY？

面世已久的一作，但知道的人並不多……內容講述VC0099年（街機是Vc00a0時代，故此這其實是前傳），兩名少年意外地和逃走的VR-014Fei Yen相遇的故事，在這裏首次出現了傳說中「原型Fei Yen」的樣子，而她不但可自由往返於現實與電腦虛數空間，還有自已的意識（自稱14歲少女！）且擁有自由改變自已的情報數據，變成人類的能力！


■CD DRAMA第一彈



前作的續集，不知是否請了名配音的關係，重新編排的音樂沒上集的多，但故事就強化了不少，除了首次提及Fei Yen的創造者外，還出現了不少後來小說版的人物和《O.T.》的「伏線」！原創和改編歌也不少，個人相當喜歡由ENDING音樂改編成的「BURNED BY THE FIRE」，每次聽時都腦海中都不期然浮現出ENDING時愛機在宇宙中漂浮的情景……

最近才發售的「資料書」，內容非常詳盡，其中輯錄了完整的小說內容、插畫、週邊商品、各種設定和解說，以至SEGA公司的計畫書，還首次有《VIRTUAL-ON》世界中的人物樣貌出現！不過在解開了不少謎團的同時，也帶來了不少謎團：例如V計劃、幕後的真相，以至VR（VIRTUALROID）和Fei Yen的真貌……





■第二彈有三石琴乃和山口勝平等名配音座陣！



正正經經編者話

今期開始編者話會抽多些篇幅讓《遊戲誌》眾多發表慾膨湃的編輯輪流暢所欲言，大家覺得如何？

近日市面上忽然出現一種有組織性針對《遊戲誌》的批評，我們覺得如果是以理性態度討論的話是沒問題的，但有些批評是來自胡亂的猜測，甚至為了批評《遊戲誌》而傷害第三公司，那就不太好了。

就以《機械人大戰F》的攻略為例，當中的內容都是我們跟BANPRESTO方面直接洽商，無論資料的數量、發布的日期、內容、甚至每張圖片是否有黑邊和每個版權人名稱都依規定製作。當然，我們不可以像一些未得到授權的刊物一樣，隨便從雜誌特刊裏抓插圖來用，但我們相信這四本攻略別冊的資料是現時中文遊戲刊物中最齊全的。

在與CAPCOM合作的《BIO HAZARD 2》攻略本中，很高興CAPCOM方面諒解到香港的市場現況，希望將來其他廠商也明白亞洲各區的不同要求，採取較彈性的態度。

現時香港遊戲雜誌市場正處於曖昧的時期，合作與非合作雜誌並存，接下來將會向哪個方向走完全由傳媒自己決定。以一本授權漫畫刊物而刊出不太了解規制制度的文章，看來這種曖昧時期還要延續一段日子了。



米奇話——

終於收到《SENT～》的特典CD櫃了，好開心。採訪PSCF之時跟幾個日本同道之士合作抽景品CD，可是回來了數天，竟然到現在還沒有聽過。12月《SENT～》將會推出一本ORIGINAL ARTWORK，和一套電腦DESKTOP SET，看來這個聖誕又是杯麵度日了。

不入虎穴，焉得虎子——點解今次冇得去虎穴嘅？

暴走中的黑龍……嘩……

有時候是一個人，有時候是很多個人，那個便是……精神分裂之後的赤目黑龍了！工作實在太忙碌了，有時候要做一個人做的事，有時候要做三、四個人做的事，實在不能預料，總之殺到埋身就要做，其實黑龍也只是一個普通人，正常人有極限也是非常正常的，加上近來黑龍身體不是太好，所以絕對影響了工作的情緒和質素，SORRY！

中國人要到幾時先至有呢一日？

已經覺得吃不消的天草四郎 時貞

唔想講咁多嘢，唯有向大家推介一套舊戲——《喜福會》（JOY LUCK CLUB），點解推介？因為好睇囉！點樣好睇？自己睇睇囉！



FROM：魔城城主 AMAKUSA

小健健雜談其之三：交白卷

吔吔，平事愛天馬行空地寫編者話的我，今回可要試試把想說的東西超級壓縮，變成150字的份量。不能寫食經不能寫遊記不能打油詩不能寫影評不能出圖不能風花雪月還有不能自拔的小健健，今期究竟會寫甚麼呢？呀唔呵，我想不到啊，想不到寫甚麼好啊。那麼算吧！今期編者話還是交白卷算了！（這個混蛋，既翻舊橋又騙版位……）

好戰的MS話

MS的AI又再混亂起來，可能終日都在戰場的關係，又或是……不知日後能否過些和平日子過呢！當然並不想長期過着和平的日子，因為MS始終是用來作戰的，再加上MS的AI本身都很好戰和好勝。

最近在模型店裏找到元祖的MS，它們全是GUNDAM W系列的高達，價錢約在二十至四十之間，非常低買，高達迷千萬不要錯過。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：3-X02

有人話「月是故鄉明」，我就話冬天的月亮更圓更光。

它好像一面大鏡子，只要你仔細一看，便會發現它能夠觸動你的思緒。

一輪明月天邊掛，卻看人間多別離……。

山寺良牙KA-RA-NO MESSAGE——



看到如此景色，
你會有何感覺？

■山寺良牙用「傻爪機」攝

唔夠位出CG食桌的JJ話：

- 因為要籌備《BIO HAZARD 2》攻略本的製作，感到前所未有的壓力，在眾多已知的競爭下，如何才能泡製一本令人滿意的攻略本出來呢（寫信給我一些意見吧）？這次的拍擋是功力深厚的陳添，祝合作愉快。
- 在偏激俠介紹下，最近愛上了被喻為「同志動畫」的《少女革命UTENA》。片中有不少敏感的題材，而故事亦有其獨特之處。偏激俠、放心吧，我會繼續買LD供養你的！

少年阿三真實告白第二十四話——

上星期日晚身在日本，在忙碌工作之際，突然聽到屋外有人大叫，於是在下意識驅使之下，即時走去「開電視？！」——日本終於以3：2戰勝伊朗，正式取得世界盃入圍資格，舉國振動。之後星期一上街，只見當天報紙全部售罄，實在令人驚訝。日本人對「世界盃出線」的重現程度在此可見一斑。

三度變身為真．惡魔召喚師的福田FUKUDA話→

今期開始「騙者話」實行配給制，所以有話直說。《SOUL HACKERS》真係幾正，價錢又唔算太貴（$360-$450左右），各位快啲入貨啦。哩幾日又有唔少正CD推出，搞到荷包好快乾塘……ABO，遲早有日我會喺《MAGICAL DROP III》打敗你的！

「沒有精神空間的生活，那可算是生活嗎？瞎幹活有啥用。」

KOTARO 終於有說話——

早陣子，在上班途中巧遇昔日的舊同學，雖然只是短短分別數載，但人面依舊面目全非，大家互相開口的第一句說話竟是「咁啱嘅！」。還記得此君乃拙者進學時的好友，走在一起時話題實在多不勝數，萬念不到，今天竟然相對無言。臨別時於紀念冊上寫下「流水不因石而阻，朋友不因遠而疏」此志不渝的說話，一息間全變得可笑，心中又有說不出的難受……

（未完待續）

黑袍加身的ABO話

YURYOUNODOWO WATARUFUNAHITO KADIWOTAE
YUKUEMOSHIRANU KOINOMICHIKANA
YUKUEMOSHIRANU KOINOMICHIKANA

五七五上之句如何下駁七七之句呢？ABO至今仍未清楚。

莫怪仁魂遊夢話（亂碼篇）

0032118133523105253730115291723233
5207253071119103352051930513352210
0417371720821152720725307222434303
22263：
「003304353812309153730235363228122630316311132200」

新嘗試（150字「短評」）滙ZAC話

我說：最初不了解，所以驚喜便不斷出現（自己亦未能接受）；當加深了解（穩定）之後，便會接受、清楚正發生甚麼事。會否越來越悶？當然不會。悶與否都全看自己怎樣處理罷。正所謂：「點玩都得，除非你唔得」如果閣下覺得穩定會悶的話，那閣下是否正很忙地四處走？（唔明就自己諗，皆因冇位說明）

註：《散文與詩》不是我寫的

GAME MUSIC STATION

心跳回憶DRAMA系列 VOL.1——虹色之青春 ORIGINAL DRAMA SOUNDTRACK

發售商：KONAMI
編號：KICA7794
發售日：9月26日
價格：2854日圓

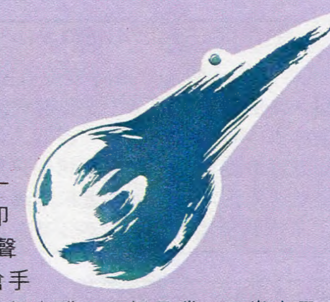


SEGA SATURN及PlayStation版的《虹色之青春》相信各位玩者已玩過不少次，可是《虹色之青春》的原作DRAMA大家又聽過了沒有？今次本人會介紹一下《虹色之青春》的原作DRAMA。此DRAMA故事基本上與遊戲的是一樣的，可是當然不會完全跟足的，有部分會作出修改，否則聽來也沒有意義。本人最想與大家説的就是碟內的中場配樂（DRAMA與DRAMA之間中場歇息的音樂），這幾段音樂大多用鋼琴來演譯出《虹色之青春》的配樂，十分柔和，給人舒擴神怡的感覺（實際上是難以用筆墨去形容）。DRAMA方面，那個「我（俺）」亦會由另一位聲優負責——川鍋雅樹，不同以往的系列（我/俺=高見公人「CV：小野坂昌也」），如果閣下對日語聽解的程度有信心的話，買來聽聽也不錯的。（山寺良牙）

評分：5分

FINAL FANTASY VII Reunion Tracks





玩過《FF VII》的朋友一定對遊戲中的音樂很有印象，事實上《FF VII》的原聲大碟在香港一度是熱門搶手貨。假如你還沒有購買那原聲大碟，又想品嚐一下當中最受歡迎的幾首作品的話，這張精選片一定合你的胃口。當中除了16首在遊戲中大受歡迎的音樂外，還另外把《FF VII》的主題音樂、跟錫菲羅士最後對決時的音樂和艾雅莉絲的主題曲重新編成交響音樂，效果相當精采。可惜的是重編的交響樂只得三首實在「不夠喉」，相信不久將來就會有一張全交響樂CD推出了吧。（米奇）

評分：8分

機樂簡訊

CAPCOM監製的音樂新貴——SULEPUTER

SULEPUTER

喜歡遊戲音樂的樂迷要多記一個牌子了，它的名字叫「SULEPUTER」。這公司是由CAPCOM的音樂部門發展出來的，成立的目的除了增強該公司所推出的遊戲的音樂外，還鋭意推展業務至其他軟件公司的遊戲音樂。該公司的首批作品包括明年1月29日推出的《BIO HAZARD 2》原聲大碟和《私立JUSTICE學園》原聲大碟，此外還有一系列《BIO》的廣播劇CD等。（米奇）

GRANDIA預約特典香港有貨



假如你正期待EPS的《GRANDIA》的話，你可能會對它的預約特典也感興趣。這次《GRANDIA》的預約特典除了一份精美的介紹小冊子之外，還附送了一隻CD SINGLE，內容包括《GRANDIA》的主題音樂和聲優的話。據知現時香港一些遊戲店也有這預約特典發售，有興趣的讀者不妨留意一下。（米奇）

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
◆本刊恕不接受本地訂閱
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：________
年齡：________
郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：________
____
本港聯絡人：________
聯絡人地址：________
________ 聯絡人電話：________
支票號碼：________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
			合計HK$

☐訂閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00



好玩新旋風 11月新GAME全面襲港

11月6日推出 $313

Puzzle Bobble 3DX
(砌圖遊戲)
© Taito Corp.1997 All Rights Reserved

11月6日推出 $378



Bloody Roar Hyper Beast Duel
(格鬥遊戲)
© 1997 Hudson Soft
© Eighting/Raizing 1997

11月6日推出 $378



The Granstream Saga
(角色扮演遊戲)
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

11月13日推出 $378



Other Life Azure Dreams
(角色扮演遊戲)
© 1997 Konami All Rights Reserved

11月27日推出 $313



Puyo Puyo Sun (Expert)
(砌圖遊戲)
© Compile 1997

11月20日推出 $378



Magical Date Dokidoki Kokuhaku Daisakusen
(其他遊戲)
© Taito Corp.1996/1997 All Rights Reserved

11月20日推出 $378



Einhander
(射擊遊戲)
© 1997 Square

11月20日推出 $378



Gallop Racer 2
(賽車遊戲)
© Tecmo, Ltd. 1997

11月27日推出 $443



R?MJ ~ The Mystery Hospital
R?MJ ~ 神秘醫院
(冒險遊戲)
© Bandai 1997

11月27日推出 $378



Happy Hotel
幸福酒店
(模擬遊戲)
© 1997 Toei Video/ Tohokushinsha

新兼容 VCD功能
PlayStation 主機



$2380

$1280

留意我嘅出現 就有驚喜發現!

PaRappa The Rapper

© Rodney A. Greenblat/Interlink
© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.

* 為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



Authorized Dealer

• A&A Audio & Video Centre – 太古廣場一期 電話：2845 3670 • 百老匯攝影器材有限公司 – 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 • 中原電器行有限公司 – 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 • 崇光百貨有限公司 – 銅鑼灣 電話：2833 8338 • 泰林無線電行有限公司 – 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城 – 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心 – 太古廣場 電話：2801 6422 • HMV – 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 • UNY – 太古城太古中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop – 大埔新達廣場204舖 電話：2651 1042 / 荃灣廣場228舖 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場241舖 電話：2473 0030 • 恒港貿易公司 – 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司 – 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店 – 灣仔188商場 電話：2575 0673 • 威龍有限公司 – 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恒昌電腦公司 – 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司 – 旺角好景商場 電話：2388 4131 • 星星電子公司 – 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 • 遊戲時代 – 葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店 – 大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司 – 大埔廣場電話：2662 0997 • 智多寶 – 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司 – 元朗合益商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲 – 屯門華都商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 – 銅鑼灣 電話：2572 8216

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

SONY

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

COMPUTER ENTERTAINMENT